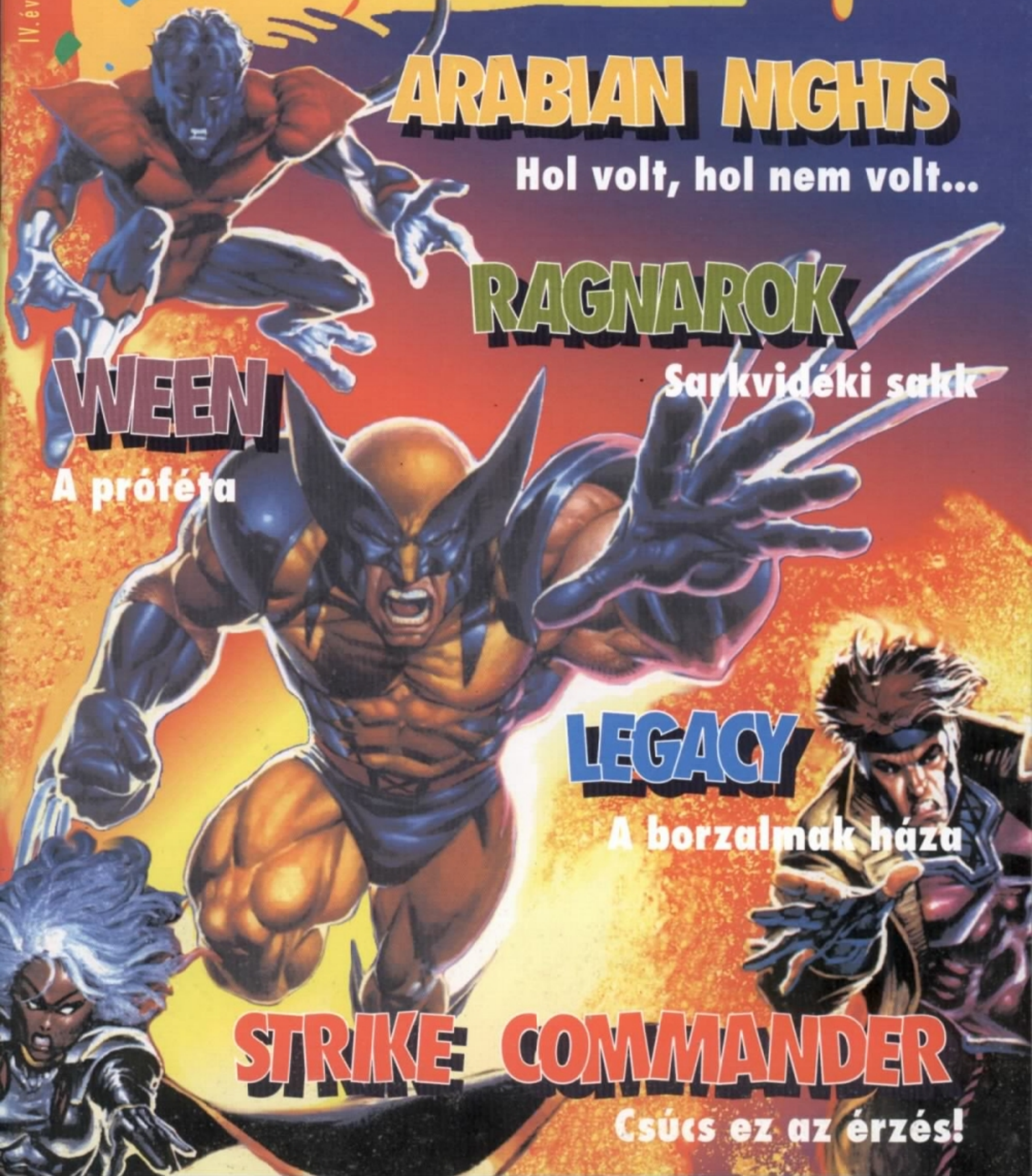
IV.évfolyam 6.szám, 1993.június

138,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

MÁR 40 OLDALON



ARABIAN NIGHTS

Hol volt, hol nem volt...

RAGNAROK

Sarkvidéki sakk

WEEN

A próféta

LEGACY

A borzalmak háza

STRIKE COMMANDER

Csúcs ez az érzés!

Új olvasóink figyelmébe!!!



1990/1 1990/2 1990/3 1990/4 1990/5 1990/6 1990/7

1991/1 1991/2 1991/3 1991/4 1991/5 1991/6 1991/7-8

1991/9 1991/10 1991/11 1991/12 1992/1 1992/2 1992/3

1992/4 1992/5 1992/6 1992/7-8 1992/9 1992/10 1992/11



1992/12 1993/1 1993/2 1993/3

1993/4 1993/5

Kedvezményes árak !

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990 júniusától 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.

Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990-1-től 1991-6-ig 65 Ft-db; 1991-7-8 130Ft-db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg !

Szimulátor különszám elfogyott !

A fenti árakhoz portóköltség is járul !

Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.

576 KByte

TARTALOM









ISSN 0865 - 8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (93 2543/6-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos:Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.
Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk) 1389 Budapest Pf.

HÍREK

Pontosan egy hónap és tíz nap telt el azóta, hogy Londonban beléptünk a játékgyárak mesevilágába, az ECTS kiállításra, de még azóta is a bűvkörében élek és megbabonázva gondolok arra a három napra, amit kint töltöttünk. Ezt az emléket már azért sem tudom elhessegetni magamtól, mert nyakra-főre jönnek a legnagyobb software-cégektől az üdvözletek, csomagok, levelek, amelyekben arról írnak, hogy milyen hasznos volt részükről is a kiállítás, hiszen rádöbbentek arra a tényre, hogy a piciny Magyarország is bekapcsolódott abba a világméretű játékba, amit software-kereskedelemnek hívnak és amelyben komoly üzletemberek, vagy komolytalan figurák (mint például az újságírók) játszanak egymással. Ne csodálkozzon tehát senki, hogy az ehónapi Hírek is jobbára az áprilisi kiállításból táplálkozik, bár azért szép számmal akadnak egyéb újdonságok is.

Mindjárt itt van első hírünk, amely a manapság igencsak megtáltosodott **ELECTRONIC ARTS** legújabb fejlesztéséről, az **ICE HOCKEY**-ról szól. A MegaDrive fanatikusok jól ismerik már, hiszen arra a gépre készült el



először jópár évvel ezelőtt. Most az EOA az Amiga rajongókat vette célba és már serényen dolgoznak a konverzión, amely előreláthatólag csak idén karácsonyra fog megjelenni. Természetesen nem hiányoznak majd belőle a már jól ismert játékelemek, amelyek a MegaDrive verziót jellemezték: a bodicsek egy könnyed eleganciájú csel a játékban alkalmazható labdaszerzések közül. Rúgás, ütés, harapás, bottal akasztás, birkózás és egyéb elegánsnak éppen nem nevezhető akciók hajthatók majd végre az IH-ban. Azt hiszem ezek alapján a sportprogram megnevezés helyett inkább a "beat'em up/üsdvágd-nem-apád" kategóriába sorolható... (Amiga)

Ugye mindenki emlékezik még a **STRIKER**-re a **RAGE**-től?! Hát persze, hogy nem lehet felejteni, még akkor sem, ha a megjelenése olyan szerencsétlenül esett egybe a **Sensible Soccer**-ével, hogy eléggé háttérbe lett szorítva általa. Most végképp dühbe gurultak a **RAGE** programozói és hamarosan előrukkolnak a **STRIKER II**-vel, hogy elmossák a föld színéről a **SensiSoccer**-t. Ennek a párviadalnak természetesen mi, játékosok vagyunk a haszonélvezői, hiszen minden újabb részben káprázatos újításokkal lepnek meg bennünket a készítők, hogy az ő portékájukat vegyük inkább. A S2 is hasonló tuningolásokon ment keresztül: a figurák sokkal kidolgozottabbak, baromi aranyosan futkosnak és cselezgetnek a zöld gyepen, a hangeffektek pedig igazi csemegének ígérkeznek. Az infók szerint jópár, azóta megváltozott futballszabályt is beépítenek a game-be, mint például a lesre játszás szabályait is átdolgozták a mainak megfelelően (hogy ez mi a fenét jelent, arról inkább a Knézi Jenőt kérdezzétek). Egyszóval erre érdemes várni még az őszi szezonig... (Amiga)

A minap egy apró csomaggal csöngetett kétszer a postás. Izgatottan bontottam fel a minipakkot, amiből a **TEAM 17** információs anyaga kandikált ki. Lássuk mit is kínál a közeljövőben a legendás csoport: gondolom megfogadták a sok panaszos hangú levelet és újságbeli elemzéseket (pl. 576 KByte) és a **BODY BLOWS** javított verziójával álltak elő. Gyorsították az animációt, az 1 player módot felfejlesztették extrákkal és a grafikai megoldásokat is megtoldották különböző elemekkel, mint például hogy a figurák árnyékot kaptak. A másik újdonságuk, amiről már fotót is tudunk mutatni, **OVERDRIVE** névre hallgat. A srácok



úgy érezték, hogy az eddig megjelent felülnézeti autóversenyek hagynak kívánnivalót maguk után, ezért rástartoltak a témára és eredményként egy villámgyors, finomscrollozású, maximálisan játszható anyag várható júliusban. A játékot csak 1 játékos üzemmódban fejlesztik ki, de modemen keresztül ketten is küzdhetnek egymás ellen. Ötféle helyszínen (Formula One Circiut, Mountain Track, City Circuit, Dirt Track, 4x4 Arena) száguldozhatunk gépeinkkel, amelyek az alkalomhoz illő kiszerelésben állnak rendelkezésre (F-1-es csodák, 4x4-es erőgépek, sportkocsik és buggy-k). A kapott képek alapján nagyon dögös lesz a kész verzió. (Amiga)

A **BULLFROG** gépezete csak néha indul be, de akkor annyira, mint egy úthenger. Most is nagy fába vágták a fejszéjüket, hiszen egy egész estét betöltő, szélesvásznú alkotást készülnek kiadni **SYNDICATE** címmel. Már a Populous és a Powermonger sem volt pite, de a



hírek szerint csak kisöccsei lehetnek a mostani projektnek. A rövid történet a következő: az egyre hatalmasabbá váló gazdasági konszernek közül a legnagyobb 8 a harmadik világháború után átveszi a világ gazdasági és politikai irányítását. Megszűnnek az országhatárok, helyettük 40 területi egység kerül kialakításra. Feladatunk az, hogy egyik konszern főnökségi posztját betöltve átvegyük az irányítást mind a 40 egység fölött. A gazdasági fegyvereken túl igazi high-tech harci eszközök is rendelkezésünkre állnak (szuperbiztos elemekből összeépíthető harci-, és kémrobotok, stb). Természetesen a fegyverkezés, a technikai fejlesztés és a hódítások pénzbe kerülnek, amiket adókból, hadisarcokból kell finanszíroznunk. Ha többen játszunk (akár két géppel is), akkor válik igazán érdekessé a dolog, mert nem tudni, hogy melyik ellenfelünk emberi és melyik számítógépvezérelt. (PC, Amiga)

EUPHORIA PRODUCTIONS. A név nem cseng valami ismerősen, pedig hát ez a programozói gárda áll olyan játékok mögött, mint a legendás Hawkeye vagy a Flimbo's Quest. Most is hasonlóan magasra tették a lécet, amikor



belevágtak a **D-HERO** című űrjáték fejlesztőmunkálataiba. A hat pályás lövöldözős űrakció nem szűkölködik a meghökkentő dolgokban: a grafikai 32 színű, extrafinom felbontású és scrollozású, a felvehető fegyverek és felszerelési tárgyak száma is meghaladja a harmincat. A játék 2867-ben játszódik (szép kerek szám, nemde?!), a főhősök az akkori világ legelitebb alakulata, a Desposable Heroes, akik azzal a feladattal indulnak útnak, hogy egy szuperfegyver szétszórt terveit visszaszerezzék. Ahogy egyre több tervrészletet visszaszereztünk, azokat magunkon alkalmazva, egyre jobb kiszerelésű gépet eszkábálhatunk magunknak. Az ellenfelek nagyalakosak, annyian vannak, mint az oroszok, a bejárandó terület pedig Ó R I Á S I. A program két hónapon belül várható. (Amiga).

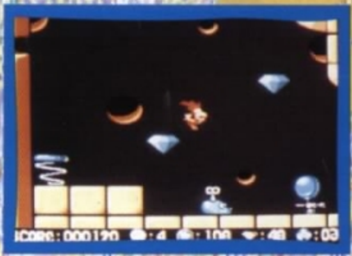
A **PSYGNOSIS** sem hagyta figyelmen kívül a manapság robbanásszerűen megindult kalandjáték-őrületet és beindította a hajtóműveit. A Blade Runner hangulatát idéző INNOCENT UNTIL CAUGHT egy vérbeli "quest" lesz,



főleg azoknak, akik imádják az abszurd helyzeteket, a meghökkentő figurákat és a tökös ellenfeleket. A játékban egy Jack T Lad nevű űrvagányt alakítunk, akinek 28 nap áll rendelkezésére, hogy a harminc év alatt felhalmozódott adósságát valamilyen úton-módon leperkálja kissé morcos hitelezőjének. Honnan szerezhet egy magányos hős pénzt? Hát kéreget, kölcsönkér, lop, bizniszel, mindent megtesz az ügy érdekében, csak dolgoznia ne kelljen. Az "üzletfelei" és kuncsaftjai körében a mutánsoktól kezdve az ürsöpredéken át a többszörös gyilkosokig mindenki fellelhető, úgyhogy igen kalandos 28 nap áll szegény hősünk előtt. (PC, Amiga)

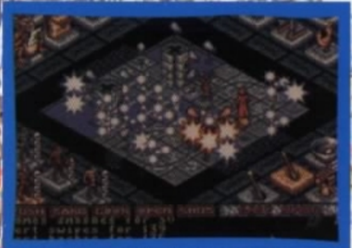
Hogy szegény C64-es tábor se maradjon hiranyag nélkül, elárulom, hogy épp lapzártakor kaptuk meg az **OCEAN** legfrissebb program-konverzióját, a **SLEEPWALKER**-t. Még időm sem volt betölteni, de a mellékelt képek alapján nagyon meleg az anyag. Már csak harmincat kell aludni és olvashattok róla...

Az ECTS egyik legnagyobb sztárja egy behemót csirke volt, aki állandóan ott pipiskedett az ember körül, cukrot osztogatott mindenkinek, és direkt kiprovokálta, hogy lefényképezzék a nézelődők. Ő a **MINDSCAPE** legújabb üdvöskéje, **ALFRED CHICKEN**. Már a kinézete



is röhejes, a mozgása pedig egyszerűen hasfalszaggató. A Mindscape programozói megpróbálták humorosra venni a figurát, és nemcsak a főhőst alkották meg kajlának, hanem az összes mellékszereplőt is, sőt magát a sztorit is pihent aggyal ötlötték ki. Adott tehát Alfred és helyes kis "pipije", akit azonban a gonosz Meka-Chicken (valami hamburger-fajta, vagy mi?!) elrabol és fogságban tart. A merész kiskakas nem rest, hogy csaja megmentésére induljon és nekivág a puzzle-kal és trükkökkel teli hétmérföldes pályáknak. Ugye milyen cukin hangzik!? (Amiga)

Ha már a MINDSCAPE-nél tartunk, időzzünk el még egy játék erejéig a cégnél. Minden valamire való RPG rajongónak illik ismernie a Legend című eposzt, amit pár évvel ezelőtt robbant be a köztudatba. Most pedig érdemes lesz előbányásznotok a poros karakterdiskjeiteket a



sutból, mert készül a kalandozás folytatása **SON OF THE EMPIRE** címmel. Az egész ott folytatódik, ahol az előd abbamaradt: karaktereinkkel (assassinok, runemasterek, beserkerek és troubadorok) a leigázott Assassin Birodalom felé nyomulunk, hogy a hódító guardianokat a földbe tapossuk és a halott uralkodó, az Emperor emlékét újra az égbe emeljük. Nagyon jó ötlet, hogy a régi, nagy fáradsággal felfejlesztett karaktereinket is be tudjuk tölteni a második részbe. A játéktér és a hangulat szinte változatlan marad, csak a sebesség, az ellenfelek száma és a bejárandó terület növekedik majd. Még két hónap kell az élvezetig... (Amiga)

Az utolsó, de egyben talán legforróbb hírem a **MICROPROSE** házatájáról származik. Az Amigás szimulátorrajongók valószínű a plafonig ugrándoznak örömükben, ha meghallják, hogy szeptemberre várható a **STEALTH FIGHTER 2**



(F-117A)! A PC-ről már ismert és kedvelt stuff a programozók állítása szerint szinte semmiben nem fog elmaradni a Nagy Testvér féle verziótól. Sokan kételkedtek abban, hogy miként lehet egy érdekes és akciódús szimulátort készíteni egy olyan repülőről, amin szinte alig lehet fegyver az észrevehetetlenség miatt. Az F-117A esetében sikerült áthidalni a problémát: elsődleges és másodlagos célokon kívül számtalan egyéb elpusztítandó objektum is megspékeli a hat küldetést, amelyek minden újabb betöltésnél véletlenszerűen változnak. Ez a tény is a játék megunhatatlanságáról gondoskodik, amely ugyanazt a felemelő energiát sugározza majd magából, mint valamennyi MicroProse program: grafikailag maximálisan kidolgozott hátterek, az Amiga verziótól elvárható gyorsaság és szinte 100 százalékos kezelhetőség vár mindenkire, aki betölti a játékot. (Amiga)

Zolee

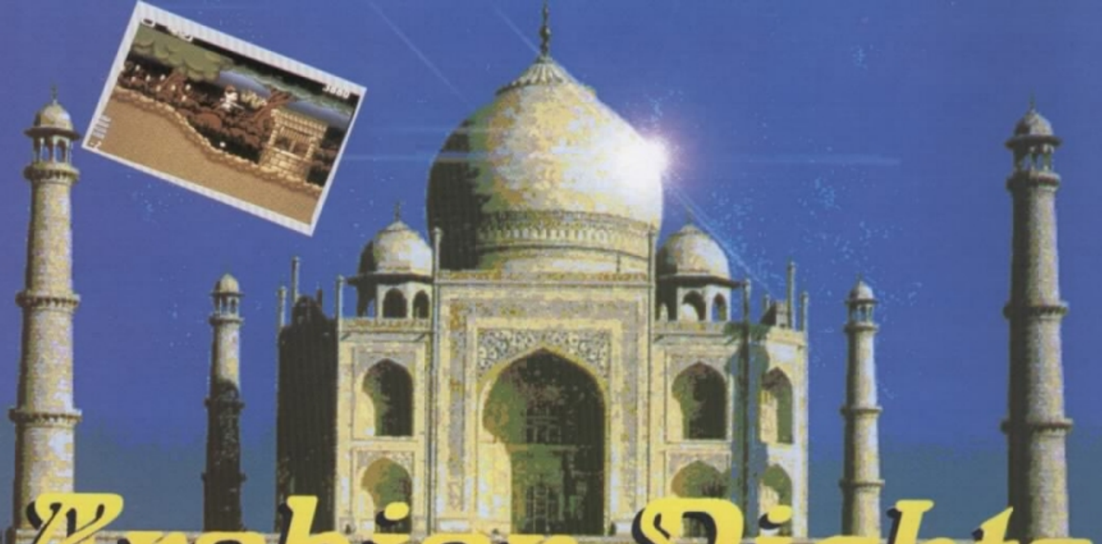
A **KÖRKÉRDÉS** és a **VÁGD KI...** akció eredményhírdetése.

A fődíjat, a 3 eredeti játékot és a COMPETITION PRO 5000 BLACK típusú joystickot **Balog Tamás, budapesti lakos** nyerte.

További nyertesek, akik 1-1 eredeti programot nyertek a géptípusuknak megfelelően:

Karsza Tamás, Sajópetri
Konelovszki Jenő, Perbál
Veres Péter, Karcag
Hornyák István, Szerencs
Túri Gábor, Budakeszi
Lajosfalvi Csaba, Sopron
Katyi Tamás, Egyházaskozár
Alexandra S., Lenti
Vörös Viktor, Kisapostag
Simovics László, Kaposvár

A nyertesek ajándékaikat postán kapják meg.
Köszönjük, hogy velünk játszottatok.



Arabian Nights







Minden egy szép nyári napon kezdődött. Hősünk, Sinbad Jnr., a Kalifa segédkertészének a segédje (fontos beosztás) épp a kertben serénykedett. Munkájának a legfőbb haszna az volt, hogy minden nap láthatta szerelmét, a Kalifa lányát, amint az kilép az erkélyre. A leányzó azonban - tekintve hősünk társadalmi pozícióját - számára csak egy elérhetetlen álom volt. Leila hercegnőre viszont egy gonosz varázsló is pályázott, aki felküldte az egyik démont a pokolból, hogy elrabolja őt. Azon a napon tehát megjelent a démon, és elvégezte a megbízatást. Ennek azonban szerencsére szemtanúja volt Sinbad is, aki persze azonnal a lány megmentésére indult. Hősünket viszont hamar el is hagyta a szerencséje, mivel a palota őrei őt vádolták a hercegnő eltűnése miatt. Így hát nem sokkal később a sötét várbörtön mélyén találta magát.

Azt hiszem az ilyen és ehhez hasonló történetek már mindenkinek a könyökén jönnek ki, bár ami igaz az igaz, a szeretett kedves elrablásánál nyomósabb okot nehezen lehet kitalálni ahhoz, hogy végigküzdjük magunkat egy ilyen mászkálós játékon, mint az Arabian Nights. Apropó, ha már itt tartunk, ez nem is annyira csak egy egyszerű mászkálós játék, hiszen a programnak van egy kis adventure beütése is, nevezetesen hogy tárgyakat kell felvennünk, majd használnunk a megfelelő helyeken. Igaz ez túl nagy agymunkát nem fog igényelni, mivel minden pályán csak egy-két tárgyat, s persze ugyanennyi meg-oldandó feladatot találunk, amiket tehát csak a megfelelő módon kell párosítanunk.

Feladataink nem túl bonyolultak. Hogy csak néhány példát említsek: az első pályán gyűjtsünk össze legalább 65 db kincset, amiért a kígyóbűvölő nekünk adja a megmerevedett kígyóját. Ezt kurbliként tudjuk használni a rab csörlőjénél. A rab a szabadságáért cserébe ad egy álkulcskészletet, amivel ki tudunk lógni a börtönből. Keressük meg a labirintus szellemét (egy palackba van bezárva), aki majd megadja a kijutás kombinációját az edényeknél... Ezzel tulajdonképpen be is fejeztük az első pályát. (Na ugye nem volt túl nehéz?) A többi pálya ezek után gondolom már mindenkinek menni fog. Egyébként akik beszélik valamelyik világnyelvet, azoknak a program mindig meg is mondja a következő lépést. Ezt a következőképpen teszi: ahol Sinbadnak eszébe jut valami, vagy észrevesz valamit, egy villanykörte jelenik meg a feje fölött, s ilyenkor a SPACE-t lenyomva tudhatjuk meg, hogy mi is az a tárgy, vagy eszköz.

Ha nálunk van egy tárgy, az még nem jelenti azt hogy használhatjuk is. Sinbadnak ugyanis csak két keze van, így ha valamelyik tárgyat elő akarjuk venni, nyomjuk meg a SPACE-t és válasszuk ki. A játékban rengeteg eldugott, rejtett helyszín van, amelyekhez különböző ajtókon vagy nyílásokon (pl: a második pályán a fatuskókon) keresztül juthatunk el. Ilyenkor álljunk a kívánt helyre s a joy-t lefelé mozdítsuk, majd tűz.

A programban persze majd egy csomó kisebb-nagyobb ellenséges teremtménnyel fogunk találkozni, kezdve az egyszerű őrtől, egészen a démonig vagy a varázslóig, melyek természetesen károsan befolyásolják energiaállapotunkat. A na-gyobb ellenségekhez később majd találhatunk nagyobb kardot is, amely például a varázsló kinyírásához már nélkülözhetetlen. Persze lesz lehetőség az energiánk visszaállítására is: a pályákon lévő ládákban a nehézségi szinttől függően megfelelő számú power-up, s néhány extra élet is el van rejtve.

A játék dicséretére legyen mondva, hogy a mászkálós részeken kívül eltérő típusú pályák is színesítik a programot. Amikor a szőnyegen repülünk, egy kis shoot'em up rész következik, később pedig majd egy helyen csillén kell folytatnunk utunkat "a'la Indiana Jones".

A grafika szép színes, jól kidolgozott, az animáció átlagon felüli, s a scroll is elég sima és ami a lényeg, gyors. A zene és az effektek mondjuk olyanok, mint a nagy átlag, viszont ha a játékot összességében nézzük, akkor semmiképp nem csinálunk vele rossz üzletet.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	-	82%	-
HANG/ZENE	-	78%	-
JÁTSZHATÓSÁG	-	88%	-
ÖSSZHATÁS	-	85%	-

Vári Zoltán

576 KByte

A futár döbbenten mérte végig Wheatdale poros, szűk utcáit, elhanyagolt házait és arra gondolt, vajon ki lehet ebben a kis koszfészekben annyira fontos, hogy futárpostával küldjenek neki levelet, holott ez meglehetősen drága mulatság. Rövid kérdezősködés után végül rátalált a címzettre és türelmetlen mozdulattal a fickó kezébe nyomta a tekercset, majd elviharzott. A fiatalember döbbenten és némi gyanakvással forgatta a levelet, majd végül mindenre felkészülve kinyitotta és olvasni kezdte. "Kedves testvérem! Igen, én vagyok az, elveszettnek hitt bátyád. Csak azt szeretném neked elmondani, hogy milyen remekül élek új otthonomban, Mittledorfban. Hogy az elején kezdjem, Mittledorf egy rég kihűlt vulkánon épült, úgyhogy a város közvetlen közelében is jó néhány barlang van. Mittledorf hihetetlenül gazdag, errefelé gyorsan jön a pénz /és gyorsan is megy/, a város tele van jobbnál jobb fogadókkal, kocsmákkal és boltokkal. Eleinte sajnos pénzszűkében voltam, de mostanra pár ismerősömmel rájöttünk, hogy szerezhetünk sok pénzt. A város közelében lévő barlangok tele vannak ocsmányabbnál ocsmányabb szörnyekkel. Ezek gyakran törnek be a városba, úgyhogy ha sikerülne a fészküket kifosztani, hatalmas vagyonhoz jutnánk. Most már zárom soraimat, indulok társaimmal a szörnyvadászatra. Ölel, bátyád: Sven." A fiú a levelet átolvasva irigykedve emlékezett vissza Svenre, s sóhajtva arra gondolt, hogy bárcsak ő is Mittledorfban lehetne. Hohó! Tulajdonképpen miért is ne mehetnék oda? Ott a helyem - villant át az agyán a gondolat. Rohanva összeszedte minden megtakarított pénzét, amin páncélt és fegyvereket, no meg némi élelmet vásárolt, s elindult Mittledorf, a kalandok felé.

Nagy vonalakban ezzel a sztorival indul a U.S.Gold legújabb játéka, a Legends of Valour. Célunk ezúttal nem olyan heroikus, mint a legtöbb más kalandjátékban, nem gonosz szörnyek és démonok hordáit kell legyilkolnunk, ezzel megmentve a világot, hanem "mindössze" sok pénzt, nagy hírnevet kell szereznünk, no meg Sven bátyánkat se árt megkeresni. A játék grafikája és hangja, amint azt már a bevezető képsorokból is meg lehet állapítani nagyon kellemes, látszik, hogy a szerzők nem egy hét alatt vágták össze a programot. A játszhatóságra szintén nem lehet egy rossz szavunk se, legfeljebb az óriási játéktér okozhat néha gondot. Tehát mindent összevetve a U.S.Gold ismét egy szép, színvonalas játékkal rukkolt ki, az amúgy meglehetősen programinséges időkben.

A FŐHŐS

Karaktert a Design a character menüponttal generálhatunk. Baloldalt láthatjuk karakterünket /egyenlőre még ádámkosztümben/, mellette pedig a portréját. Alul láthatjuk a karakter fontosabb tulajdonságait, azaz az erőt /Strenght/, intelligenciát /Intelligence/, egészséget /Health/, gyorsaságot /Speed/ és az induló tőkénket /Inheritance/. Ezután hősünk faját kell meghatároznunk, az ember /Human/ minden tekintetben átlagos, a törpe /Dwarf/ pluszokat kap az egészségére és erejére, viszont általában igen lassú, nehézkes. Az elfnél az intelligencia és gyorsaság mindig magas, de sosem túl erős. A faj kiválasztása után karakterünk nemét kell megadnunk /Male-férfi, Female-nő/, ez nem változtat tulajdonságainkon, viszont befolyásolhatja, hogy Mittledorf lakói hogy viselkednek velünk. A jobb felső sarokban lévő kis kőtáblán változtathatjuk meg hősünk arcát, a legalsó ikonnal pedig befejezhetjük a karaktergenerálást. Ezután egy képet láthatunk szülőfalunkról, itt a Space lenyomásával beírhatjuk apánk és a saját nevünket, majd a boltokban elvásárolhatjuk a nálunk lévő pénzt /fegyvert mindenképpen vegyünk/. Miután mindezzel végeztünk, lépjünk vissza a főmenübe és bele is vethetjük magunkat a játékba /Play new game, egy régi játékot a Play opcióval folytathatunk/.





KALANDOZÁS MITTLEDORFBAN

Első pillantásra alighanem a játék kezelése kissé komplikáltnak fog tűnni, de aggodalomra semmi ok, idővel bele lehet tanulni.

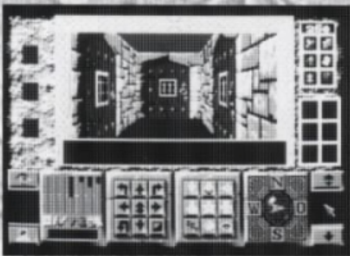
1. Itt láthatjuk, hogy van-e nálunk valamilyen speciális varázstárgy /pl. hétmérföldes csizma/. A játékban mindössze 3 ilyen varázstárggyal találkozhatunk, ezeket összeszedegetve jelentősen megnőnek túlélési esélyeink.
2. Ezek az ikonnal tudunk egy közelünkben lévő tárgyat megvizsgálni.
3. Ha valamilyen felvehető tárgy van a közelünkben, itt jelzi ki a program. A tárgyat egy bal clickkel tudjuk felvenni.
4. Belépés az I/O menübe. Itt a hangot és az automata harcot /Autocombat/ kapcsolhatjuk ki-be, négyzetrácsot tehetünk a padlóra /Floor/, a látóterünket kicsinyíthetjük /ez Amigán ajánlott különösen, ugyanis nagy látótérnél a játék az élvezhetetlenségig lelassul/. Ezen kívül tudunk tölteni /Load game/, menteni /Save game, ez az opció csak kocsmában vagy fogadóban használható/, illetve akár ki is léphetünk a játékból /Exit game/.
5. A kis csíkok hősünk fizikai és szellemi állapotát mutatják, minél magasabb az adott mutató, annál jobb a karakterünknek. A bal szélső csík mutatja az EGÉSZSÉGET, ha ez csökkenni kezd, már rég rossz. Ha a csík pirosra vált, sikerült valami komoly betegséget, fertőzést összeszednünk. Az ENERGIA mutatja, hogy a karakter mennyire bírja még a gyűrődést, csökkenni szokott, ha éhes vagy szomjas a hősünk, túl sokat harcoltunk vagy varázsoltunk stb. A SEBEK-re mindig vigyázzunk, ezeket ugyanis csak templomban vagy egy csomó pihenéssel lehet elmulasztani. A MEGJELENÉS mutatja, hogy mennyire vagyunk szimpatikusak az embereknek, pl. egy sebesült, beteg és rongyos kalandor lényegesen népszerűtlenebb , mint egy gazdag és jól öltözött. az ÉHSÉG, SZOMJÚSÁG és ÁLMOSSÁG mutatja, hogy szükségünk van-e kajára, italra és alvásra. Ha egészségesek akarunk maradni együnk, igyunk gyakran, aludjunk jókat és sebeinket gyógyíttassuk meg egy templomban minél előbb. Enni, inni kocsmákban lehet, aludni pedig egy fogadóban a legbiztonságosabb.

6. Vannak olyan varázslatok, amelyek egy adott ideig tartanak. Ha egy ilyet varázsoltunk, itt látjuk, hogy még menynyi ideig tart a varázslat.

7. Mozgás ikonok, ezek teljesen egyértelműek, nem is térek ki rájuk külön.

8. Ezzel az ikonnal nézhetjük meg, hogy karakterünk a különböző céheknél milyen besorolást ért el.





9. Akció ikonok. A felső három ikont harcban használhatjuk, ezekkel tudunk ellenfelünkre lecsapni, szúrni és vágni. A következő ikonnal Mittledorf térképét kérhetjük le, ezen egy pont mutatja, hogy éppen hol tartózkodunk. A mellette lévő két ikonnal varázsló illetve papi varázslatokat mondhatunk el. A legalsó sorban a baloldali ikonnal pihenni tudunk /max. 12 órát/, a mellette lévőkkel pedig az éppen kezünkben lévő tárgyat használhatjuk illetve magunkhoz hívhatjuk a legközelebbi járókelőt egy kis beszélgetésre.
10. Itt láthatjuk az éppen kezünkben lévő tárgyat, amit a felső ikonnal eldobhatunk, az alsóval pedig letehetünk.
11. A hátizsákunkban lévő tárgyak.
12. A nálunk lévő, eladható áruk listája.
13. Iránytű, azt hiszem, ehhez nem kell különösebb kommentár.

BESZÉLGETÉS

Egy környékünkön bóklászó fickónak odaszólva az illető általában odabaktat hozzánk és elkezdődhet a dialógus /néhány helyszínen ezt meg sem kell tennünk, rögtön odajön hozzánk valaki dumálni/. Ilyenkor egy kis párbeszédablak jelenik meg, itt a Where... kérdéssel tudakolhatjuk meg egy épület vagy tárgy pontos helyét /feltéve, ha beszélgetőpartnerünk hallott már róla/. A What is... opcióval a dátumot, az időt vagy a fickó nevét kérdezhetjük meg, az alatta lévő négy ikonnal /balról jobbra és fentről lefele/ pedig az alábbi "kedves" dolgokat művelhetjük:
1. Zsebmetszés, ez a pénzszerzés talán legrövidebb és legegyszerűbb módja, egyetlen hátránya, hogy balsiker esetén beszélgetőpartnerünk bedühödik, sőt néha még ránk is támad.
2. Sértegetés, általában csak akkor célravezető, ha az illetővel harcolni akarunk.
3. Harc, lehetőleg nyílt utcán ne használjuk, ugyanis a helyi milícia nem díjazza a rögtönzött harcművészeti bemutatókat.
4. Szépen elbúcsúzunk és odébb állunk.

FOGADÓK, CÉHEK ÉS MÁS GYANÚS HELYEK

Fogadók /Hostels/: az utcán való alvásnak két komoly hátránya van: 1.: az őrök csavargásért letartóztathatnak bennünket, 2.: a tolvajok különös előszeretettel lopkodják el az alvók tárgyait, úgyhogy érdemesebb inkább egy fogadóban megszállni. Egy fogadóba belépve először a recepcióra lehetünk figyelmesek, úgyhogy menjünk neki a pultnak, mire megjelenik a fogadó neve és három új ikon. A Room ikonnal szobát választhatunk magunknak, ami egy hétig a miénk is marad /már ha tudjuk állni a cehhet/. A második ikon az étkezés /Feast/, itt ki kell választanunk a kaját és hogy mit iszunk hozzá, s karakterünk éhsége és szomjúsága máris csillapodott. Az Exittel távozhatunk a recepciótól. Kocsmák /Inns/: itt is a pultot legázolva 3 új ikont kapunk, az első megegyezik az előbb már leírt étkezéssel /Feast/, második ikonnal /Notice/ különböző infokat kérhetünk a városról /General info/ és az elérhető munkákról /Work available/. A harmadik ikonnal szerencsejátékot /Gamble/ játszhatunk. Boltok /Shops/: a szokásos módszerrel a pulthoz lépve ismét 3 új ikon jelenik meg, az infok /Trade/ ikonról már volt szó, a másodikkal /Trade/ kereskedni tudunk, az Exittel pedig távozhatunk a pulttól. Kitartó játékosok megpróbálkozhatnak a kereskedelemmel /az árak nap mint nap változnak/, de ez szerintem túl sok idő alatt túl kevés hasznot hoz, úgyhogy én inkább maradtam a jól bevált "ölöm és kifosztom" taktika mellett. Céhek /Guilds/: Mittledorfban 5 különböző céh van, ezek közül a Fellowship of the Asegeir és a Brotherhood of Loki varázslókból, a Men at Arms és a Mercenary céh harcosokból, a Guild of Thieves pedig tolvajokból áll, ezeken kívül még négy fajta templom is van, ahol karakterünk beállhat papnak. Egy céh épületében a pultnál a változatosság kedvéért három új ikon közül választhatunk, az elsővel üzletet köthetünk /Business/, a másodikkal valamilyen szolgáltatást vehetünk igénybe /Service/, az Exittel pedig elmehetünk a pulttól. Az üzletkötés annyit jelent, hogy kérjük felvételünket a céhbe, vagy ha már tagok vagyunk, egy magasabb rangot kérünk, ehhez először is egy jelentős pénzösszeggel kell megtámogatnunk a céhet, másodszor pedig egy küldetést kell végrehajtanunk. A céhtagságnak számos előnye van, pl. a céh szolgáltatásait olcsóbban vehetjük igénybe, jobban harcolunk, ügyesebbek vagyunk zsebmetszésben, ismerhetünk varázslatokat stb. A szolgáltatások céhről céhre változnak, egy tárgy felbecslésének oktatásától egészen az ablakon való bemászás tanításáig.



Portal /P,V/: ezzel a varázslattal zárt ajtókon, ablakokon és egyéb akadályokon sétálhatunk át. Rövid ideig használható!



Lightning Bolt /P/ : a fireball papi megfelelője, csak ezzel villámokat szórhatunk ellenfelünkre.



Fireball /V/: amíg a varázslat tart, a Space nyomogatásával tűzlabdákat lőhetünk ellenfelünkre.



Create food /P, V/: ételteremtés, csak akkor működik, ha épp nincs semmi a kezünkben.



Sanctuary /P/: ezzel a varázslattal a templomunkba teleportálhatunk vissza.



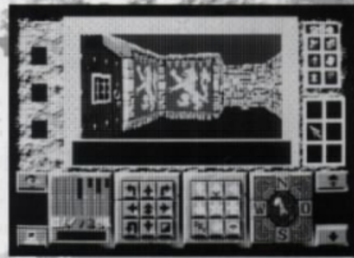
Faith heal /P/: az egészségi fokunk maximumra ugrik segítségével.



Power /P/: egy időre megnöveli erőnket, így a harcban nagyobbakat sebzünk, mint egyébként. Néhány szörnyet csak ezzel a varázslattal lehet kinyírni.



Protection /P/: csökkenti ellenfelünk erejét, így az csak kisebb sebeket ejthet rajtunk.





VARÁZSLATOK

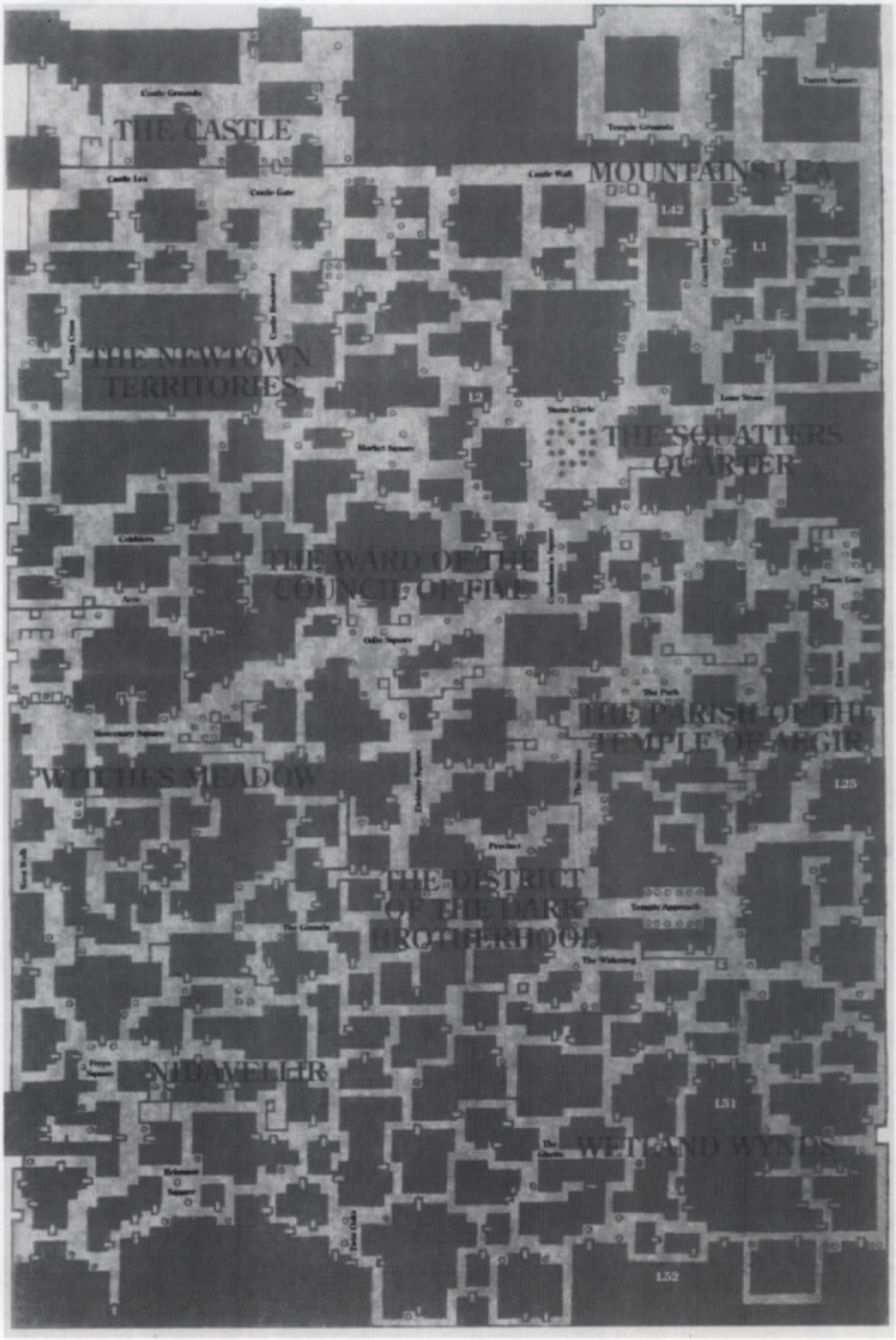
A LOV-ban két különböző szféra van, a varázsló és papi varázslatok. A varázslatok neve mellett láthatjuk, hogy milyen szférába tartozik /V- varázslói, P- papi/. Az ikontáblázatot a legfontosabb varázslatokról ezen az oldalon látható.

TÉRKÉP

Játék közben talán a legnagyobb probléma, hogy a nagy játéktér miatt könnyen eltévedhetünk, az automap nagyon kicsi és áttekinthetetlen, térképezni pedig szinte lehetetlen. Épp ezért közlünk le egy térképet Mittledorfról, amit, ha a nyomda is úgy akarja, a következő oldalon láthattok. Ezen csak a fontosabb utcanevek vannak bejelölve, a különböző céheket, boltokat stb. nektek kell megkeresni és bejelölni, szóval mindenkinek megmarad a felfedezés öröme. Azt hiszem, ezek után már mindenki tud valamit kezdeni a játékkal. Az már néhány órás játék után nyilvánvalóvá válik, hogy a program nagyon hosszú, végigjátszása több hétbe is belekerül. Már maga a város is óriási, s akkor még nem szóltam a különböző dungeonokról. A grafika és a hang, amint az már a bevezetőben is írtam, vérbeli profi munka, Amigán és PC-n is minden igényt kielégít.

T.J.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	90%	85%	
HANG/ZENE	80%	80%	
JÁTSZHATÓSÁG	93%	75%	
ÖSSZHATÁS	89%	79%	


THE CASTLE
Castle Lea
Castle Gate
Castle Wall
Temple Grounds
MOUNTAINS LEA
L42
L1
THE NEWTOWN
TERRITORIES
L2
Stone Circle
Lone Stone
Market Square
THE SQUATTERS
QUARTER
THE WARD OF THE
COUNCIL OF FIVE
Odin Square
S5
The Park
THE PARISH OF THE
TEMPLE OF AEGIR
WITCHES MEADOW
L25
Precinct
THE DISTRICT
OF THE DARK
BROTHERHOOD
Temple Approach
The Widening
NIDAVELLIR
L51
WETLAND WYNDS
L52

THE EXAMINATION



Aki varázslásra adja a fejét, az igen nagy cserjébe hasította a baltácskáját. Nagyon nehéz a dolga a varázslóknak, ezen ősi mesterség teljes körű tapasztalatot, magas szintű tudást és némi észt is kíván. Nagyon el vannak varázsolva azok, akik azt hiszik, ez olyan könnyű, hogy csak azt kell mondanom csiribi-csiribú és minden megoldódik. De ha ezek után is szeretnénk egy minde nhájjal megkent, köpönyegforgató mágus helyében lenni, akkor el kell végeznünk a legmagasabb szintű fő-főiskolát, amely a sikeres záróvizsga után egy varázsló diplomát ad. Ennek elvégzéséhez ad segítséget a KINGSOFT legújabb programja. A játék célja az, hogy elérd a lehető legmagasabb szintet a varázslás tudományában. Ahhoz, hogy le tudjadd tenni a záróvizsgáidat a varázsló iskolában, be kell járnod a játék adta birodalom minden zugát, minden várát, börtönét, és eleg tégy a próbatételeknek, amelyek rád várnak. A többi szükséges információt a varázslók mestere elmondja számodra, a próbatétel indulási helyén. Először meg kell alkotnod a főhőst, a saját elképzelésed alapján. Minden általunk meghatározott főhőst a következő tulajdonságok szerint jellemezhetjük:

- állóképesség (strength),
- szellemi fok (mental)
- rátermettség (constit)
- ügyesség (dexterty).

Kezdetben tíz pontot kapsz arra, hogy szétoszthasd ezeken a tulajdonságokon, megfelelően a főszereplő jelleme szerint. Itt arra gondolok, hogy milyen tulajdonságok domináljanak jobban a szereplőben. Miután megalkodtad a szereplőt, ezt kimentheted lemezre, és későbbiekben ugyanezzel a szereplővel kezdhetsz újabb játékot. A játékban van egy menü, amelyet a szereplő irányítása közben, a tűzgomb használatával aktivizálhatunk. Ez a menü három fő választási lehetőséget ad számodra:

- nézni valamerre (view)
- szereplő (character)
- állapot kondíció (rest)



Ha az elsőt választod, akkor a gép megkérdezi azt az irányt, amerre szeretnél nézni. Ezt a joy megfelelő irányba történő mozdításával érhetjük el. Elképzelhető az, hogy amerre nézünk, ott van valamilyen tárgy vagy bejárat. Ilyenkor a gép egy kérdést tesz fel nekünk, amelyre a joy segítségével, igennel vagy nemmel válaszolhatunk. A harmadik opcióval tudsz egy pillanatra lepihenni, és feltölteni az energiáadat. A második opció tartalmaz egy almenüt, néhány lehetőséggel: - varázslás (cast a spell). Meg lehet adni, hogy mit szeretnél varázsolni, ezt egy listában az ismertető végén leírom.

- Fegyverek (weapon). Ki lehet választani a tarsolyodban lévő fegyverek közül egyet, amit a kezedben tarthatsz, hogy szükség esetén használni tudd.
- Páncélzat (armour). Ki lehet választani a nálad levő öltözékek közül a megfelelőt.
- Pajzs (shield). Ki lehet választani a számodra legszimpatikusabb pajzsot.
- Leltár (inventory). Ez egy lista azokról a tárgyakról, amelyeket a játék során be tudtál szerezni. Például: fáklya (torch), ékszer (jewel), stb...
- Felszerelés (outfit). Itt kaphatunk egy kevés információt a fegyverekről valamint a nálunk lévő páncélzat elhasználtságáról (wearing).

A sétálgatás során útba ejthetünk néhány várat vagy várbörtönt. Ezekben a helységekben egy külön menü is megjelenik, amely tartalmaz néhány parancsot: - Nyitni (open). Ha találkoznánk egy ajtóval, akkor használjuk ezt a parancsot.

- Térkép (map). Legalább nincsen szükség tollra és papírra.
- Világítás (light). Megpróbálja megvilágítani a sötét helyeket.
- Szereplő (character).
- Állapot (rest).

Ha valamelyikőtöknek volt már lehetősége játszani a nagysikerű BARD's TALE c. játékkal, akkor annak nem sok problémája lesz a bajvívással, mert hasonlóan oldották meg ennél a játéknál is.

- Támadás (attack). Csak olyan hatósugárban tudsz támadni, amelyre lehetőséget ad a fegyvered.
- Varázslás (cast a spell). Használj varázslatot, hogy árts az ellenségednek.
- Tárgy (object). Ezzel is tudsz némi kárt tenni az ellenségedben.
- Fegyver (weapon).
- Mozgás (move). Meg tudod közelíteni az ellenségedet.

Most pedig jöjjenek a megígért varázslatok:



Unknown

Varázslat	Kategória	Távolság	Hatás	Pont
		level1:		
magli	meggyújt.	-	-	5
kompa	bekerítés	-	-	4
lehei	gyógyítás	-	30	5
schgr	küzdelem	1	35	10
eiskr	küzdelem	1-3	25	12
		level2:		
besli	meggyújt.	-	-	3
eizug	táv.csök.	6	2	0
feukl	küzdelem	5	60	30
grhei	gyógyítás	-	80	10
schko	küzdelem	3	70	8

Varázslat	Kategória	Távolság	Hatás	Pont
		level3:		
stuwi	táv.növ	5	3	20
wisog	táv.csök.	9	5	20
komtr	bekerítés	-	-	2
euwa	küzdelem	1	50	30
festu	küzdelem	9	60	40
		level4:		
gegwe	táv.növ.	8	30	
heile	gyógyítás	-	mind	20
tohau	küzdelem	1	200	45
fezau	küzdelem	9	120	60
labro	küzdelem	7	80	44

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	-	-	68%
HANG/ZENE	-	-	-
JÁTSZHATÓSÁG	-	-	72%
ÖSSZHATÁS	-	-	75%



Beavers

Az utóbbi időben bizony nagyon megszaladt Jethronak. Hogy ki is ő? Fajára nézve hód, foglalkozására nézve pedig egy erdei rockbanda vezetője, aki roppant népszerű zenekara élén már a slágerlistákat ostromolja. Ez persze nem mindenkinek tetszik, különösen a konkurens zenekar énekesének nem, aki bármely meglepő is, voltaképpen egy nyúl. Egy szép nyári reggelen aztán az álnok nyúl úgy dönt, hogy neki elege van Jethroból, s kedvenc géppisztolyával megrohamozza a hódlakot és elrabolja Jethro feleségét. Hősünk a jókora maflás okozta ájulásból magához térve azonnal átlátja a helyzetet, s nekivág az erdőnek, hogy megkeresse szeretett hitvesét.

Alighanem a fenti, finoman szólva is debil bevezetővel sikerült a komolyabb érzületű olvasók lelkivilágába tipornom, úgyhogy rögtön le is szögezem: nem ment az agyamra a Kacsamesék, hanem egyszerűen ilyen a játék. Az már gondolom a fenti kerettörténetből is kiderül, hogy a Grandslam a Beavers-szel elsősorban a fiatalabb korosztályt célozta meg, szóval sokan kissé gyermetegnek fogják találni a játékot. Ennek ellenére én mégis mindenkinek csak ajánlani tudom a programot, ugyanis a grafika és a hang is remek, amellett a különböző ellenfelek humorosan megrajzoltak és animáltak. Én például a gonosz Frankeinstein medvét (Temető Pálya) először meglátva szinte az asztal alá estem a röhögéstől. A Beavers tehát minden tekintetben nagyszerű program, talán csak egy hibája van: baromi nehézre sikerült. Már az is nagyon megnehezíti a dolgunkat, hogy a 21 pályán mindössze mindössze 2, azaz kettő darab kódot kapunk, az pedig még a leggyakorlottabb játékosnak is betesz, hogy nincs continue-nk, azaz ha elfogy a kezdeti 5 életünk, az egészet kezdhetjük elölről.

Maga a játék meglehetősen egyszerű, alul láthatjuk az életeinket, a levegőnket, az energiánkat (fehér tappancsok) és az eddig begyűjtött csillagokat. Noha érdemes minél több csillagot összeszednünk, célunk mégsem ez, hanem egy hálósapkaszerű csíkos izé begyűjtése és a kijárat (EXIT) megtalálása. Az első néhány pályán még elég könnyen boldogulunk, később azonban megjelennek a különböző kapcsolók, amikkel lifteket aktivizálhatunk, tárgyakat kell a megfelelő helyen használnunk (joy le), néha pedig a víz alatt is körül kell néznünk. Ilyenkor mindig vigyázzunk arra, hogy ne fogyjunk ki a levegőből.





Ellenfeleinket általában nem tudjuk megölni, de néhány gyengébb szörny ellen hatásos lehet, ha karmainkat kimeresztve forgunk néhányat (joy le). Az ajtókat a joyt felfelé húzva tudjuk kinyitni, a kapcsolókat pedig a joyt lefelé húzva tudjuk ki-be kapcsolgatni. A 7., 14. és 21. pályán egy-egy főellenséggel kerülünk szembe, ezeket a galád "szörnyeket" csak úgy tudjuk kinyírni, ha a lövedékeiket forogva visszalökjük nekik néhányszor.



Azt hiszem, ennyi bőven elég a Beaversről. A program tulajdonképpen egy szimpla kis ügyességi játék lenne, ha nem lennének a poénos animációk, ezek azonban kiemelik a Beaverst a hasonszőrű programok közül. Egy-két napig remekül elszórakozhatunk az anyaggal, de azért egy idő után kicsit vontatottá válik a játékmenet, a hatalmas esések pedig, amik után a pálya legelejére is visszazakózhatunk, hosszú távon kifejezetten idegesítőek. Még adós vagyok a két kóddal, amiket a címképernyőn pötyöghetjük be: 8. pálya: ZEGOOLI, 15. pálya: MRCLINK.



ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	-	85%	-
HANG/ZENE	-	80%	-
JÁTSZHATÓSÁG	-	89%	-
ÖSSZHATÁS	-	88%	-

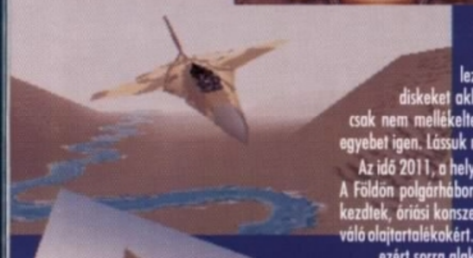
T.J.



STRIKE COMMANDER

Az első demo a játékról pontosan három évvel ezelőtt látott napvilágot. Azóta csak hitegető szavak és újabb demoanyagok borzolták a fanatikusok idegeit. Majd néhány hete egy videokazettára vett játékelőzetes, nagynevű nyugati szaklapokban megjelent részletfotók, és ezernyi hírnök izgalomtól remegő suttogása csigázta fel végleg a szimulátor programok kedvelőinek népes táborát. A többéves tapasztalat azt sugallta ugyan, hogy előbb próbáljuk ki, és csak azután alkossunk véleményt, de mint köztudott, a tömeghisztéria ragályos, engem is megfertőzött alaposan...

Beteges várakozással kezdtem tehát "A PROGRAM" installálásához. A közel egy órányi művelet végén arcomra telepedett a döbbenet, a mintegy 35 MByte-nyi terület lezabálásának láttán gépem winchesteréről. (És a Speach-diskeket akkor még fel sem raktam!) Vajon minek van ekkora tárigénye; csak nem mellékeltek hozzá repülési lexikont is? Azt ugyan nem, de minden egyebet igen. Lássuk mit is tartogat számunkra ez a csaknem 40 Mega:



Az idő 2011, a helyszín Törökország, a Wildcats zsoldosegység központi bázisa. A Földön polgárháborúk dúlnak, az USA egyes tagállamai függetlenségi harcba kezdtek, óriási konszernek állnak hadban egymással, az aranynál is értékesebbé váló olajtartalékokért. Természetesen akkoriban is a PÉNZ állt a dolgok hátterében, ezért sorra alakultak a zsoldos alakulatok, akik szép summáért elvégezték a szembenálló felek "piszkos munkáit". Mi is egy ilyen alakulat zöldfülűjeként kezdjük pályafutásunkat. Feladatunk abból áll majd, hogy előre meghatározott küldetéseket végrehajtsunk a világ 14 táján (például Alaszkában, Észak,- és Dél-Amerikában, vagy éppen Európában avagy Afrikában). Az egyes küldetések kisebb részfeladatokra bomlanak, amelyek páncélosok kilövésétől, tankhajók elsüllyesztésén keresztül, ellenséges repülők lelövéséig terjedhetnek. Minden sikerrel járt misszió után felvehetjük a feladat elvégzéséért járó honoráriumot, amiért a központi bázison újabb extrákat vehetünk gépünkhöz. Ez nemcsak a gép felspécizését szolgálja, hanem ilyen módon tudjuk a következő megbízáshoz szükséges fegyverkombinációt összeállítani és megvásárolni. És mint mondtam, akkoriban is a legfőbb úr a pénz, ezért jól meg kell fontolnunk, hogy mire adunk ki dollárezreket. Különösen ügyelni kell a küldetések alatt a drága fegyverekkel való takarékoskodásra, mert egy-egy elpuskázott rakéta a pénztartalékaink kimerüléséhez, és így a játék végéhez vezethet. Ha éppen egy kis kikapcsolódásra vágyunk a megerőltető repülések után, betérhetünk egy-egy kocsmába, ahol eldumálhatjuk az időt kollégáinkkal, de szerencsés esetben új szerződéseket is köthetünk.

A kerettörténet után jöjjön maga a játék. A hatásvadász intrót, - melyet mintha a FALCON 3.0 "filmes stábja" rendezte volna újra - a program főmenüje követi. A START NEW GAME-ben pályafutásunkat kezdhetjük meg, melyet később visszatölthetünk, illetve folytathatunk. A TRAINING MISSION egy keresd és pusztítsd (Search And Destroy) vadászbombázó-, és egy légiharc (DogFight) küldetést kínál fel. A légiharcban megadhatjuk, hogy hány ellenféllel, milyen típusú gépekkel, milyen magasságban, milyen képzettségű ellenfelekkel akarunk találkozni. Accept választása után következik a gép felfegyverzése.

A választható fegyverek:

-AIM-9 J/M Sidewinder-: infravörös irányítású levegő-levegő rakéta

-AIM-120 AMRAAM-: radarvezérlésű levegő-levegő rakéta

-AGM-65D Maverick-: lézervezérlésű levegő-föld rakéta

-MK-20-: romboló bomba

-GBU-15E-: lézer-vezérlésű bomba

-LAU-3-: nem irányított rakétablokk

-Durandal-: kifutópálya romboló bomba



A gép felfegyverzése után a kabinra bökve (Fly Mission) a beállított magasságon kezdődik a légiharc.







Néhány szó a műszerfalról:

A sablonos, (távolnézeti) rajza nagyon jó. Különösen a fejmozgatásunkat utánzó ("left mouse button"-utáni) panoráma nézetben mintha tényleg egy F-16-osból tekingetnénk kifelé. A részletes műszerfal sajnos nem lett kidolgozva, (nagy csalódás!) "mindent" (már amit szükségesnek találtak) a HUD-ról, vagy a többfunkciós display-ekről kell leolvasnunk. A műszerfal ilyetén mellőzése az SC szimulátorértékét nagyban csökkenti, elviszi a "dejólövöldözősjáték" irányába.

A játék grafikája és hanghatásai:

A grafika a mellékelt fotókból is látható, hogy nagyszerű, csodálatos. Amikor azonban megmozdul, -elvégre repülőben szeretnénk magunkat érezni-386-os 40MHZ-es gépen is szaggatott. Marad a csodás hátterek menüből történő "lebutítása"; ekkor a sebességgel már semmi bajunk, viszont elmúlt a csodálat. Animációk: különböző helyzetekben jönnek elő a játék folyamán. Jópárszor katapultáltam mire elteltem a látványával. A hanghatások: ne sajnáljuk a helyet a kiegészítő diskektől! Idézem egyik újságíró kollégám tömör véleményét: "BOMBASZTIKUSAK!"



A végső konklúzió előtt még egy apró trükk a kis kapacitású urak számára (40 MByte-osok még ne dőljetek kardotokba!), a program mérhetetlen étvágya letrükközhető kb. 22-24 MByte-ig, amennyiben töröljük a különböző helyszínek térképeit [*.pak]. (Csak az ARENA.PAK-ot NE töröld!) Nem megy tönkre ezáltal a játék, mivel a gép, adott esetben látványos módon GENERÁLJA magának a hiányzó helyszínt, és annak térképét.

Nehéz feladat összefoglaló véleményt alkotni erről a programról. A stílusa inkább akciójáték, mint szimulátor. Az összhatása azonban annál sokkal jobb, hogy ilyen könnyen elintézzem, de nehéz szemet hunyni a szimulátor jelleg hiányosságai felett. Sokszor próbáltam már megfogalmazni magamnak, miért van az, hogy egyes programokban látszólag semmi különlegesség nincs, mégis hónapokig kedvenceink, máskor pedig a sok-sok extra ellenére is csak kóstolgatunk, kerülgetünk, aztán szép lassan a feledés homályába temetünk programokat...

Visszatérve az értékeléséhez: a látvány és a hang nagyon fontos részei, húzóerői lehetnek egy programnak. Mindent ennek alárendelni azonban -különösen szimulátor program esetében- nem biztos, hogy szerencsés dolog, de ezt inkább döntse el mindenki saját maga.

Billentyűzetkiosztás:

1-5: Hajtómű teljesitmény	**6-0**: Utánégető fokozatok
A: Game menü-ben: automata fel- és leszállás; auto pilot	**B**: Fékek be/ki
C: Kommunikációs mező be/ki	**D** : Sérülésjelző Monitor és Üzemanyag Visszajelző
F: Fékszárnyak ki/be	**G**: Gépágyú célzókészülék be/ki
L: Futómű fel/le	**N**: Térkép, navigációs műveletek
R: Radar (fegyverzettől függő üzemmódokkal; [: zoom :])	**S**: Sebesség mérő mértékegység váltó
T: Célpont megjelölés	**W**: Fegyverzet választó
TAB: Játékidő lassitó	**Y**: Célpont követés a fejünkkel
SHIFT+ TAB: Játékidő gyorsitó	**:**: Oldalkormányok
+ -: Gázkar	**ESC**: Intro vagy párbeszéd átlépése
Space: Tűzgomb	**;**: Radar csali (chaff)
,: Infra csali (flare)	**F1**: Előre nézet / HUD zoom
F2: Külső hátsó nézet	**F3**: Balra ki
F4: Jobbra ki	**F5**: Hátra nézet
F6: Külső nézet	**F7**: Célpont nézet
F8: Előre-lefelé néző kamera	**F9**: Áldozati nézet be/ki
F10: Fegyverzet követő kamera be/ki	**Alt+J**: Joystick kalibrálás
Alt+O: Konfigurációs beállitások (grafika "butítás")	**Alt+M**: Zene/Hajtóműzaj
Alt+V: Játék verzió száma	**Alt+P**: Szünet
Alt+X: Kilépés a játékból	**CTRL+E**: Katapult

Sz.JVC.



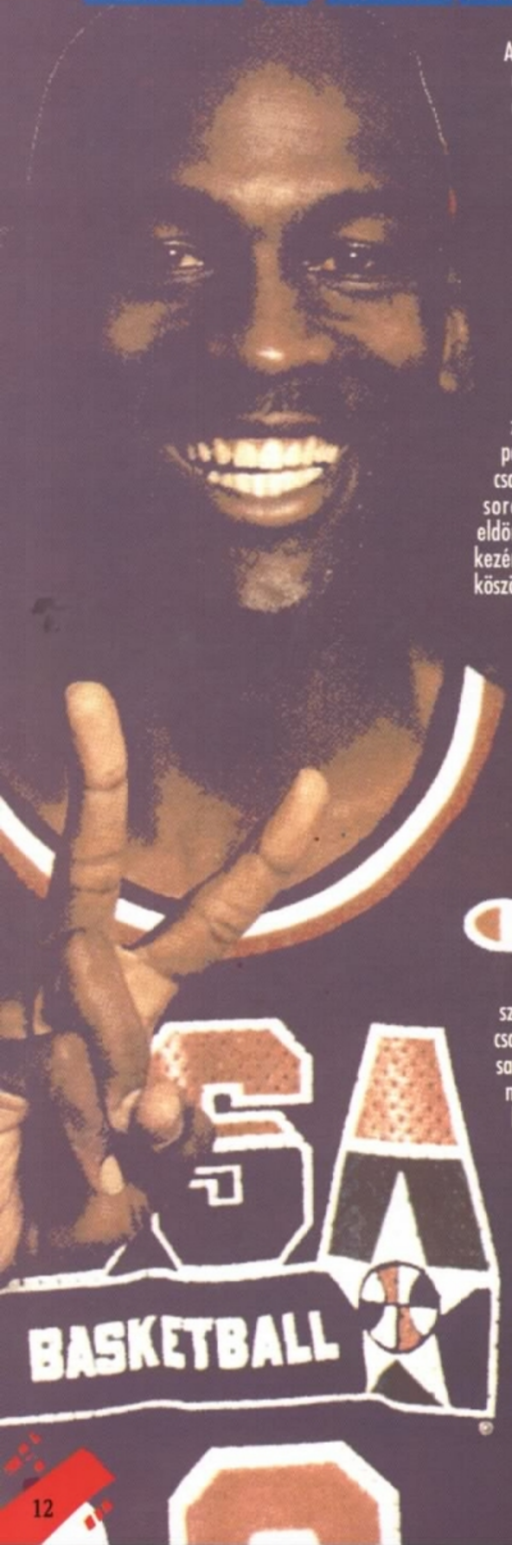
ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	99%	-	-
HANG/ZENE	98%	-	-
JÁTSZHATÓSÁG	97%	-	-
ÖSSZHATÁS	99%	-	-







MICHAEL JORDAN



Aki egy kicsit is járatos a kosárlabdában, annak beolvadtak mindennapos szókincsébe az olyan kifejezések, mint CHICAGO BULLS, NBA, NIKE AIR, SLAM DUNK, JAM. Természetesen ezek a szavak egy újabb legendát szülnek: a neve MICHAEL "AIR" JORDAN. Jordan a játék csodagyereke: már eddigi pályafutása alatt elnyert minden létező díjat és címet, amit csak lehetett. Legjobb újonc, legjobb irányító, többszörös zsákolóverseny-győztes és csapatával többszörös bajnok; hogy csak néhányat említsünk az előkelő sorozatból. Hírnevét a mindent eldöntő helyzetekben is halálbiztos kezének és félelmetes emelkedésének köszönheti. Így ragadt rá egyébként az "AIR" becenév is. Az Electronic Arts természetesen ezt a ziccert nem hagyhatta ki, amikor a kosárlabda olyan népszerűségnek örvend, mint még soha és Michael is pályafutásának csúcsán áll, és ezért egy évig tartó fejlesztőmunkálatok után piacra dobda (csont nélkül) a MICHAEL JORDAN IN FLIGHT című programot. Lássuk mit is tartogat számunkra ez a műremek!

A játék az "utcai kosárlabda" szabályai szerint folyik: háromfős csapatok mérkőznek meg egymással, egy palánkra. Ha egy támadás nem sikerül, és az ellenfél szedi a lepattanót, akkor az "ellentámadás" megkezdése előtt a labdát ki kell vinni a hárompontos vonalon kívülre, nem lehet azonnal, lesipuskás módon visszatenni a palánkra. Támadó személyi hiba esetén az ellenfélhez kerül a labda és a támadás joga. A játékban lehetőségünk van "örömkosárlabdázásra", tehát tét nélküli











IN FLIGHT



gyakorlójátékra, illetve bajnokságban való részvételre. Ezt a játék elején megjelenő menüben választhatjuk ki a 3 ON 3 EXHIBITION illetve a NEW 3 ON 3 TOURNAMENT pontokkal. A RESUME 3 ON 3 TOURNAMENT választásával egy régebben kimentett, félbehagyott bajnokságot folytathatunk, a HIGHLIGHT FILMS ponttal pedig a játék közben megörökített, különösen szép akciókat formálhatjuk vérpezsdítő demo-filmmé.

Lássuk tehát a játékot. Először egy kommentátor tudósít a mai meccsen résztvevő csapatokról és a várható izgalmakról, majd a csapatok felállását tekinthetjük meg. Saját csapatunknak Jordan állandó tagja, tehát mellé még két játékost és egy cserét (BENCH) kell választanunk. A játékosok képére jobb-bal egérgombbal clickelve lapozhatunk, majd tulajdonságaik alapján választhatjuk ki a megfelelőt. A jellemzők a következők: név, becenév, WEIGHT - súly (a nehezebb játékos jobban szedi a lepattanót), HEIGHT - magasság (szintén nem kimondott hátrány a lepattanószedésnél), majd egy rövid jellemzés, melyben a játékos támadó (OFFENSE) és védekező (DEFENSE) képességeiről, állóképességéről (STAMINA), sebességéről (SPEED) és emelkedéséről (LEAP) olvashatunk. A nyerő csapat felállítása után a játék paramétereit állíthatjuk be: a hosszát (2-4-8-12 perces negyedekkel illetve 11-15 kosárig); azt, hogy egy sikeres akció után az előbb pontot elérő csapat kezdje-e az újabb támadást (Winners Outs); a nehézséget (Streetball - College - Pro); azt, hogy a személyi hibákat figyelje-e a program (Fouls); legyen-e zene és hang a játék alatt; és azt, hogy be is akarunk-e szállni a játékba, vagy maradunk külső szemlélők (Join the action). A PLAY HOOPS pont választása után pedig végre belemerülhetünk a játék gyönyörébe.

A játékban a következő billentyűket használhatjuk:

-, + : kamera emelése, kamera süllyesztése
, : játék lassítása, gyorsítása
A : kamera távolítása
B : csere (a lecserélendőn kétszer click; Jordant nem lehet lecserélni, de alig fárad); csak akkor, ha nálunk van a labda
C : kamera közelítése
F : normál - teljes képernyő váltás
H : help (ennek a menünek a behívása)
J : játék közben egy nagyon szép vagy béna megmozdulásunk után Jordan animáljon-e egy ízeset vagy se
P : pause
R : előbbi akció visszajátszása (lásd később)
S : hangok be - ki
T : mindig Jordant irányítsuk-e vagy azt, akinél a labda van illetve azt, aki az éppen támadó ellenfelet őrzi
1-4 : taktikák (lásd később)
SPACE : vissza a játékba
ESC : kilépés

A játékban jobb-clickkel passzot adhatunk és kérhetünk ill. "beszúrkálhatunk", zavarhatjuk az ellenfelet, így szerezve labdát; bal-clickkel pedig dobhatunk és társunkkal "dobathatunk" ill. felugorva védekezhetünk vagy szedhetjük a lepattanót. Ha nálunk van a labda, az 1 - 4 gombokkal megjátszhatunk egy-egy taktikát: 1 - alapvonalon álló társunknak lőve a labdát, az felugorva habozás nélkül kosárra dob; 2 -passzolunk, majd a palánk alatt visszakérve a labdát, immár üresre játszva magunkat ziccert dobunk; 3 - alapvonalra passzolva társunk, tudása legjavát adva megpróbál kosárra törni; 4 - kijjebb álló társunknak leadjuk a labdát, mire az megpróbál betörni vagy kintről rádobja. Ha egyik taktikát sem választjuk, akkor embereink folyamatosan mozogva próbálnak dobóhelyzetbe jutni. Ha az egyik akció különösen megtetszik, akkor azt az R megnyomása után előre/hátra játszva, különböző kameraállásokból, lassítva/gyorsítva újra megnézhetjük, majd kimenthetjük későbbi finomításra. A meccsek végén megnézhetjük a résztvevő csapatok és játékosok teljesítményét (sikeres 2 és 3 pontos dobások, labdaszerzések, "prakkerek" azaz blokkolások, és lepattanók).

A játék talán leglátványosabb része a demo-filmek vágása, melynek keretében lélegzetelállító felvételeket fabrikálhatunk a játék közben kimentett, amúgy se csúnya akciókból. A képernyő tetején a FILM menü alatt egy video kezelőszerveit láthatjuk, valamint itt tölthetjük be a "nyersképiákat" és vehetjük fel az elkészült filmeket. A LOCATION-nyilakkal a kamerát vízszintesen mozgathatjuk, a HEIGHT menüvel pedig függőlegesen. A PAN-nyilakkal minden irányban körbeforgathatjuk a nézőpontot. Az EDIT menü Begin pontjával a beállított pozícióba rögzíthetjük a felvevőt, majd azt a Copy-val a kívánság szerinti képkockáig ott tarthatjuk, illetve a Slew-et megnyomva folyamatos mozgással átvihetjük egy másik, ugyancsak általunk beadjusztált pozícióba. A Speed-et választva a lejátszás sebességét szabályozhatjuk, a Frame ponttal pedig képkockánként csévélhetjük a filmet (itt kell beállítani a Begin-nél elkezdett mozgatás végét is).

Na azért nem minden fenékig tejfel: az egyedi kialakítású 3D-grafika és az állat zsákolás-mozdulatok csak az érem egyik oldala. A játék legfeltűnőbb bibije, hogy csak egyedül játszhatunk a gép ellen, az igazi hangulatot adó 2-player mód hiányzik. Szintén kissé sántít az a megoldás, hogy nem tudunk cselezni, csak passzolni, vagy kosárra dobni. A három-három elleni küzdelem sem sugározza az igazi meccsek hangulatát, jobban illett volna az élő legenda szelleméhez a vérbeli 5 fős csapatjáték. A szigorú egytagú zsűri mindent egybevetve egy erős négyesre értékeli Michael Jordan produkcióját.

ANCY

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	89%		
HANG/ZENE	75%		
JÁTSZHATÓSÁG	81%		
ÖSSZHATÁS	85%		

EXKLÚZÍV

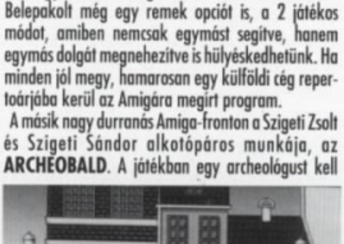
Ménkü sok olvasói levelet kaptam a legendás rovat, az "Exklúzív" újraindításával kapcsolatban, amit egyszerűen nem nézhettem tétlenül és nekiálltam, hogy a beérkezett pályamunkák közül a legjobbakat kiválogassam. Be kell vallanom, nagyon megizzasztott a dolog, mert az elmúlt négy-öt hónapban számos pályamű érkezett, ami jócskán megütötte az "emmá döfi" szintet. Az alábbiakban egy rövid bemutatót olvashattok a szerkesztőségben végzett közvéleménykutatás eredménye alapján összeállított legsikeresebb programokról, a rovat közepe táján pedig egy bombahírről is olvashattok.

A legelső produkció nekem személy szerint állatira tetszik. A címe **NEW LODE RUNNER** (The Lem-



mings Parody), elkövetője pedig Opauszki Zsolt. Primitíven egyszerű az anyag, de pont ettől lesz nagyszerű. Az ifjabbak még biztos nem emlékeznek a program ihletőjére, a Lode Runner-re, hiszen még a C64-es őskorában született. Abban egy mütyür emberkével kellett dobozkákat összeszedni egy többszintes, létrákkal, lépcsőkkel és átjárókkal megspékelt szobában, vigyázva arra, nehogy az ellenséges apróságok elkapjanak bennünket. Zsoltnak az a remek ötlete támadt, hogy a pálcikaemberkéket felcseréli a Lemmings-ből ismert figurákkal, ezzel mintegy '93-as hangulatúvá téve az ősleletet. Belepakolt még egy remek opciót is, a 2 játékos módot, amiben nemcsak egymást segítve, hanem egymás dolgát megnehezítve is hülyéskedhetünk. Ha minden jól megy, hamarosan egy külföldi cég repertoárjába kerül az Amigára megírt program.

A másik nagy durranás Amiga-fronton a Szigeti Zsolt és Szigeti Sándor alkotópáros munkája, az **ARCHEOBALD**. A játékban egy archeológust kell



irányítanunk, akit Archibaldnak hívnak (innen az ötletes programnév). A városkából átevezve a közeli szigetekre kincseket kell keresni, szörnyeket kell megfutamítani, logikai feladatokat kell megoldani. A fő cél a Bűvös Amulett rejtekhelyének térképét megszerezni. Hogy ellenfeleinkkel fel tudjuk venni a harcot, fegyvereket, bombákat, és egyéb eszközöket, mint például az élőhalottak megfutamítására szolgáló feszületet kell vásárolnunk. Pénzt értéktárgyak eladásával és az ivóban levő szerencsejátékokon nyerhetünk, amit aztán villámgyorsan elverhetünk a shopban. A kész játék nyár végére várható, ami iránt már komoly érdeklődés tapasztalható külföldön.

Most pedig a C64-esek percei következnek. Olyan híreim vannak, hogy berosáltok tőlük. Ugye mindenki ismeri az érzést, amikor betölt egy kafa kalandjátékot, kényelmesen hátradőlve nekikészül a könnyed kikapcsolódásnak, és ekkor villámcsapásként éri a meglepetés: a játék valami furcsa óangol, vagy germán nyelven íródott és annyira bonyolult a nyelvezete, hogy a könnyed kalandozásból fárasztó szótározgatás lesz. A megoldás: magyar nyelvű játékok beszerzése. De honnan? A most is közkézen forgó játékok többsége még egy kicsit komolytalan grafikával és zenével készült úgy három-négy éve. Azóta nemigen jelent meg valamire való magyar nyelvezetű anyag. És most lássatok csodát! Egyszerre 3, azaz három olyan játék kerül terítékre, amely HAMAROSAN MEGJELENIK AZ 576 KBYTE GONDOZÁSÁBAN. De ehhez a Ti segítségetek is kell. Kérjük azok leveleit, akiknek a következőkben bemutatásra kerülő programok felkeltették érdeklődésüket. Szívesen küldünk információs anyagot róluk, csak válaszborítékot mellékeljetek. Íme a játékok:

Az első program már veterán, hiszen kábé egy éve vár arra, hogy felgyorsuljanak körülötte az események. A címe **A GÁLYA**, szerzője Olessák Róbert. Már úgy tíz hónapja írtunk róla, de hogy felfrissítsem az emlékeket, néhány sor infó: "Nolk egy eldugott kis hegyi falucska valahol a távoli Északi-hegyvidékben. Ezen a helyen született Tongrak, a hatalmas termetű (1 méter 43 centi) barbár harcos és öccse Raeron, a nem annyira híres, mint inkább hírhedt fiatal varázsló, aki mostanság a Szent Húsdarálót imádó szerzetesek által lakott kolostorban a varázstudományt tanulta. Rossz tanuló lévén azonban páros lábbal rúgták ki a tanodából. Csavargóként céltalanul barangolt a birodalomban, mignem összeismerkedett egy rosszhírű boszorkánnyal. Ezután együtt űzték az ipart, méghozzá olyan termékenyen, hogy máglyahalálra ítélték mindkettőt. Ekkor lép be a történetbe Tongrak, aki megmenti mindkettőjüket, mert a király főmágusától fontos megbízatást kapott egy rejtélyes gályával kapcsolatban..." Persze a sztori sokkal kerekebb, most nagyon leegyszerűsítettem a helyhiány miatt. A program szófelismerő rutinja egyedülállóan intelligens, a grafika a helyén van, a történet humoros és kellően hosszú.

A második áldozat egy sorozat első része: **JOHN MENDALAEINY KALANDJAI: ROBERT ROY TITKA**. A demóverziót a már jól ismert Othis Stúdió



alias Bagin Norbert küldte meg szerkesztőségünknek. Ízelítőképpen egy rövid részlet a gépkönyv előszavából: "Az egész egy borongós péntek délután kezdődött, amikor is John Mendalaeiny irodájának ajtaján kopogás hallatszott.

- Most épp nem vagyok itt, jöjjön vissza hétfőn! - kiabált John fekete íróasztala mögül anélkül, hogy akár csak felpillantott volna kedvenc újságából.
- Szeretnéd mi?! - nyitott be nevetve Lussie, John barátnője.

Lussie mindig vidám volt, nevetett, mint egy kislány és nagyon szerette a veszélyes helyzeteket. Hiszen ezért is lett John, a kétbalkezes magándetektív, barátnője. Kapcsolatuk több volt, mint szerelem, szinte együtt nőttek fel.

- Hallottad az évszázad sztoriját? - folytatta Lussie izgatottan - Ez a Robert Roy fantasztikus nagy gazember lehet!
- Miről beszélsz? Ki ez a Robert Roy? Mi van az évszázad sztorijával? - értetlenkedett John.
- Hát nem hallottad? Kirabolták az Egyesült Államok központi raktárát, ahol az elkobzott kábítószert tartják a megsemmisítésük előtt. Kábé 300 kiló heroint fújtak meg nem egész két óra alatt. Mindenki tudja, hogy Robert Roy bandája a tettes, de nem tudják rábizonyítani. Ez a Roy egy nagy szélhámos, övé az egész washingtoni-körzet..." Nos így kezdődik az egész, ami aztán életveszélyes nyomozássá fajul a kábítószerbanda főnöke után. A kitűnő alaptörténet mellett a megvalósítás sem pite: minden ikonvezérelt, a C64-hez mérten látványos grafika, és krimibe illő fordulatok tarkítják a játékot, ami előre láthatólag szeptember végére készül el. Tök jó!

Utolsónak hagytam a talán legnagyobb csemegét, már ami a kalandjátékok szerelmeseit leginkább érdekelheti. A program a nem sokat mondó **KASTÉLY** névre hallgat, a mintadarabot pedig szin-



tén kedves Bagin Norbert barátunk hozta be hozzánk. Amilyen keveset mond a név, annál sokat mondóbb a róla közölt kép és a hozzá tartozó nénány infó: négy szabadon választható karakter, ikonvezérelt irányítás, körülbelül 100 helyszín, mintegy fél megabyte-nyi rajzolt kép és 220 Kbyte szöveg, RPG-szerű harci elemek, automatikus-térkép funkció, mi kell még?! Én máris belezúgtam a stuffba, azt hiszem én leszek az első, aki vesz belőle. És Ti hogy álltok a kérdéshez? Várjuk észrevételeiteket és kérdéseiteket a programokkal kapcsolatban az újság címére. Erre a hónapra ennyire futotta, de már gyűlnek az anyagok a következő Exklúzívhoz. Addig is hasta la vista, babies !!!

Zolee

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

A nagy érdeklődésre való tekintettel apróhírdetési rovatot indítunk. Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagy betűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hídetések megjelentetésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:
- Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.- Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.- + 25% ÁFA = 125.-Ft
- Közületeknek: az első 5 sorig 480.- Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.- + 25% ÁFA = 250.-Ft

ROVAT: ❑ keres ❑ kínál ❑ csere

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ Egyéb ❑ C-64 ❑ AMIGA

EGYÉB KÍVÁNSÁG: ❑ vastag betűvel (+50%felár) ❑ inverz (+50%felár) ❑ keret (+50%felár)

Dátum:.......................... Aláírás:..........................

ISMÉT SZUPER AKCIÓ

A szerencsés előfizető nyereménye egy

386AT

Az 576 KByte-ra 1993. július 31-ig legalább fél évre előfizetők között sorsoljuk ki a 386 AT-t.

A sorsoláson részt vesznek a 'törzselőfizetőink' is.

További értékes díjak: LEGÚJABB PROGRAMOK (5 NYERTESNEK)
MÁGNESLEMEZ (10 NYERTESNEK)
576 KByte T-Shirt (10 NYERTESNEK)

Ne felejtsd, ha előfizetsz, augusztusban részt veszel a **SZUPER AKCIÓ** sorsoláson!

Előfizetési akció

MEGRENDELŐ

Előfizetési díj:
- ❑ negyed évre: 380.-Ft
- ❑ félévre: 760.-Ft
- ❑ egy évre: 1,520.-Ft

Megrendelem az 576 KByte című lapot .... példányban
Megrendelő neve:..........................
Címe: ....
Irányítószám: ....
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

576 KByte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest, Postafiók: 132

C-64 MAGNÓSOK FIGYELEM!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a PROSZOLG-tól

ALIEN STORM
ALIEN WORLD
AMAZING SPIDERMAN
ATOMIC ROBOKID
BACK TO FUTURE II
BACK TO FUTURE III
BADLANDS
BARBARIAN 2
BASKET PLAYOFF
BATMAN MOVIE
BATTLE COMMAND
BETRAYAL
BEVERLY HILLS COP
BIG GAME FISHING
BLACK HORNET
BLUE ANGELS
BOBO
BOD SQUAD
BONANZA BROS
BUDOKAN
BUFALLO BILL'S RODEO
CABAL
CATALYPSE
CHAMBERS OF SHAOLIN
CHAMP. EUROPE FOOTBALL
CHASE H. Q. II
CHIP'S CHALLANGE
CHUCK ROCK
CISCO HEAT
CLICK CLAK
COOL CROCK TWINS
COOL WORLD
COVERGIRL STRIP POKER
CRACK DOWN
CREATURES
CREATURES II
CROWN
DARKMAN
DAYS OF THUNDER
DICK TRACY
DIE HARD 2
DOUBLE DRAGON 3
DYLAN DOG
DYNASTY WARS
ELVIRA ARCADE
EXILE
EXTERME
FIGHTER BOMBER
FINAL BLOW
FINAL FIGHT
FIRST SAMURAI
GEM'X
GHOST BUSTERS II
GOLDEN AXE
GREMLINS 2
GREYSTORM
GULDKORN EXPRESS
HAMMERFIST
HOOK
HUDSON HAWK
IMPOSSAMOLE
INDIANA JONES III
INDIANA JONES IV
INDY HEAT
IRONMAN OFFROAD RACER
JONNY QUEST
JUGDE DREED
KATAKIS
LAST BATTLE
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOCOMOTION
LOGO
LOTUS ESPRIT
LUPO ALBERTO
MANCHESTER U. EUROPE
MECHANICUS
MERCS
MIAMI CHASE
MIDNIGHT RESISTANCE
MONTY PYTHON'S F.C.
MOONFALL
MOONWALKER
MYTH
N.A.R.C.
NARCO POLICE
NAVY SEALS
NEURONICS
NEVERENDING STORY II
NIGHTBREED
NIGHT SHIFT
NINJA RABBIT
NINJA RABBIT 2
NINJA SPIRIT
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET
P. P. HAMMER
PITFIGHTER
PLOTTING
POTSWORTH
PREDATOR II
PUZZNIC
R-TYPE
RAIBOW ISLANDS
RBI BASEBALL II
RICK DANGEROUS II
ROAD RUNNER '91
ROBOCOD - JAMES POND II.
ROBOCOP
ROBOCOP 2
ROBOCOP 3
ROBOZONE
RODLANDS
ROLLING RONNY
RUBICON
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SHUFFLE
SKULL AND CROSSBONES
SMASH T.V.
SPACE CRUSADE
SPACEGUN
SPEEDBALL 2
SPIKE THE VIKING
SPY WHO LOVED ME
ST. DRAGON
STEG THE SLUG
STONE AGE
STORMLORD 2
STRATEGO
STRIDER 2
SU SWEET
SUMMER CAMP
SUPER SPACE INVADERS
SUPREMACY
SWIV
SYSIPHUS II
TEENAGE TUTRLES II
TERMINATOR II
THE ADAMS FAMILY
THE BLUES BROTHERS
THE JETSONS
THE SECOND WORLD
THE SIPSONS
TIME MACHINE
TOKI
TOP CAT
TOTAL RECALL
TRANSWORLD
TURBO CHARGE
TURBO TORTOISE
TURRICAN
TURRICAN II
VENDETTA
VOLFIED
WACKY RACES
WINGS OF FURY
WINTER CAMP
WINTER SUPER SPORTS '90
WRESTLE MANIA

PROSZOLG



PC-re, AMIGA-ra és C64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLGTÓL. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

Az előfizetők a lappal együtt minden hónapban megkapják a legújabb programok listáját.

A helyes címzés:

Feladó: Kovács Béla

címzett:

PROSZOLG

1399 BUDAPEST,
POSTAFIÓK: 636

VÁRJUK MEGRENDELÉSEIDET!

apró

AMIGA KÍNÁL

Amiga 500 (V1.3), 0.5 MB bővítő, TV-modulátor, 2 joy, 200 lemez játékokkal, demókkal, 2 lemeztartóval eladó 49.000 Ft-ért. Szőke István, 6098 Tass, Szigetfő u. 16.

Eladó 1 db F-F modulátor, Mikromagazinok, Alaplapok. Vennék magyar Amiga magazinokat, Hardware Reference Manual-t. Programcsere. Vörös Viktor, 2428 Kisapostag, Váci M. út 7.

Szuperolcsón eladó 1 db Amiga 500 /1 MB/ + 1084S monitor + lemezek + joystick. Cím: 1162 Bp., Béla utca 61., Bartkó Gábor.

Eladom, vagy elcserélem TDK 14 ezer szavas német-magyar elektronikus szótárgépemet Amiga programlemezekre. Papp Tibor, 6401 Kiskunhalas, Pf. 103.

Szeretnél Amiga-programokat? Írj! Válaszborítékért listát küldök. Konyár, 5005 Szolnok, Pf. 39.

Amiga 500-hoz TV modulátor eladó. Érdeklődni: Csomós István , Tel: (36) 314-580.

Eladó kitűnő állapotban Amiga 500 + japán 512 KB-os mem. bővítő + TV modulátor + infravörös joy + 2 mikrokapcsolós joy. Cím: 2500 Esztergom, Víztorony út 15. Telefon: 33/312-834.

Amigához Thompson monitor eladó 15.000 Ft-ért. Érdeklődni a 140-1976-os telefonszámon, Satek Lászlónál lehet.

C-64 CSERE

C64 magnósok! Széleskörű utántöltős programcsere! Cserealap: 220 darab. Horváth Lajos alias Noname Louis, 8500 Pápa, Vajda P. ltp. 45. III/10. Tel: 89/324-239.

C-64 KERES

Szerkesztőségünk megvételre keres jó állapotban lévő 1541/I-es drive-okat. Cím: 1389 Budapest, Pf. 132. Telefon: 1126-415

C-64 KÍNÁL

Eladó egy C64 + magnó + 1541-es floppy lemezekkel (32 db) + 27 db kazetta 22.000,- Ft-ért. Cím: Kocsis Sándor, 1042 Budapest, Virág u. 31. X/56.

C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékprogramok, árengedményes egységcsomagok csak nálam! Megrendelőim között adott időközönként kisorsolok 2 személyt, akik 2-2 egységcsomagot nyernek. Horváth Lajos alias Noname Louis, 8500 Pápa, Vajda P. ltp. 45. III/10. Tel: 89/324-239.

Az 576-ban megjelent és egyéb C64-es prg-k eladása lemezen, kazettán. Lemezes prg-k kazettás változatai. Programok rendkívül olcsón. Deutsch Szabolcs, 8749 Zalakaros, Fő utca 19.

Eladó 1 db C64 számítógép + 2 magnó + 2 joystick + cartridge + 31 kazetta teli játékkal (pl. Creatures I-II, Golden Axe, stb.) + újságok mindössze 28.600 Ft-ért. Bielek Krisztián, 2030 Érd, Emőke utca 1/B.

C64 magnósok! Utántöltős prg-k (180 db) kazettán 70 Ft-ért. Megrendeléskor engedmények. 10-nél 12 db-ot, 20-nál 25 db-ot, 30-nál 38 db-ot kap. Válaszborítékra lista. Cím: Nyeste János, 1042 Budapest, Virág utca 29. Tel: 1899-064.

Eladó: C64 + floppy + monitor + magnó + cartridge + joystick + 50 lemez + 15 kazetta + könyvek. Ár: 27.900 Ft. Cím: Pálffy Attila, 8200 Veszprém, Cseri utca 41/A.

C64-re kazettára játékprogramok olcsón eladók (10 Ft/db). Bélyeggel ellátott válaszboríték esetében listát küldök. Kiss László, 9024 Győr, Lajta u. 22.

C64-es programok kazettára a legolcsóbban tőlem! Válaszborítékért listát küld: Barna Kalmár István, 6400 Kiskunhalas, Füzes u. 20.

C64-es lemezes játék-, ill. felhasználói programok olcsón eladók. Cím: Ribár Sándor, 2092 Budakeszi, József Attila utca 19.

C-64 kazettások! A legjobb utántöltős és egyrészes programok tőlem. Csere is lehetséges. Címem: 8500 Pápa, Celli út 14/A, II/4. Pootharszki Zsolt.

Eladó: C64, floppy, nyomtató, 102 lemez tele játékokkal, 2 mikrokapcsolós joystick, játékleírások, szakkönyvek. Ár: 30.000 Ft. Cím: Siófok, Reviczky Gyula u. 16., Takács Zoltán.

EGYÉB

Eladó EP 128 + magnó + programok + könyvek, újságok + joystick. Érdeklődni a 1532-991-es telefonon lehet délutánonként, Gerecs Péter.

AMIGA SAMPLER olcsón eladó (stereo, mono) 3.500.- Tel.:173-2402 Cserkúti délután

Már Gazdagréten is 576 KByte Shop! Cím: Supertip BT, Budapest, XI. kerület, Frankhegy u. 1. Telefon: 1538-698. Nyitva tartás: H-P:13-18-óráig.

Akarsz havi 1 Gigabyte-nyi programot szinte ingyen (ATARI ST, AMIGA, PC)? Ha igen, küldj 300 Ft-ot, hogy válaszolhassunk! Mix Infó, 6701 Szeged, Pf:1406.

Bombahír! A legújabb 576 KByte Shop a XI. kerület, Móricz Zsigmond körtér 15. szám alatt is vár benneteket. Telefon: 166-4792, nyitva tartás: H-P: 10-18-ig, SZ: 9-13-ig.

Super ajánlattal Game Boy eladó! A bolti hozzátartozók + 1 év garancia + Hook + adapter csak 13.000 Ft. Cím: Makkos Krisztián, 8230 Balatonfüred, Hősök tere 1.

ELADÓ egy 386 DX33 MHZ-es, 64K cache-el, 120 MB winchesterrel, 1,2 MB floppyval, 4 MB rammal, egérrel, billentyűvel, Trident SVGA-val, SVGA Multisync monitorral, grafikai programokkal. Tel.: 202-2263

PC CSERE

VGA-n prg csere. Egy-két pl.: Cobra Mission, Laura Bow II, Lemmings II, BC4000, Dune II, Comanche, F15 III, 8MB GIF & MOD. Tóth Róbert, 7720 Pécsvárad, Várkert köz 2.

MAHJONG 4

Mintha már hallottam volna ezt a nevet. Hát persze! Ez az a kínai logikai játék, ahol a táblán elhelyezett rengeteg követ párosával kell leszedni. Na de lehet-e még valami újat egy ilyen játék negyedik részében kitalálni?

A szabályok tulajdonképpen a régiek: mindig két azonos mintájú követ lehet a pályáról levenni, s ezt is csak akkor, ha ez a két kő a már szabaddá vált területeken vagy a széleken keresztül összeköthető egy olyan vonallal, mely legfeljebb kétszer törik meg. A kövek mind egy szinten helyezkednek el, ami meglehetősen megkönnyíti a játékot. Nagy problémát okoznak viszont a nehezebb szinteken megjelenő színes téglák, melyek a párok összekötését akadályozzák. Az egyforma színű téglákat a kövekhez hasonlóan párosával lehet eltüntetni a pályáról, de ezek színüktől függően rövid vagy még rövidebb idő múlva ismét megjelennek. A lila téglák még megátalkodottabbak, hiszen ezek megmoccanni sem hajlandóak. Minden szintet előre megadott időn belül kell teljesítenünk. Ha ez az idő lejár, vagy olyan álláshoz jutunk, ahol már semmit sem tehetünk, a program vidám füttyszó kíséretében véget vet a játéknak.

Szerencsére az egyes szintek teljesítéséhez némi segítséget is kapunk. Ezeket a kép bal alsó sarkában kis színes golyók jelképezik. Egy piros golyót felhasználva a program három összekapcsolható párost megkeres és levesz a tábláról. A zöld gömb választása után egy olyan párost vehetünk le, melyet egyébként nem tudnánk a szabályoknak megfelelően összekötni. A kék golyók bár hátralévő időnket növelik, pontszámunkat jelentősen csökkentik. Végül a sárga labdák egy rövid időre az összes akadályozó téglát eltüntetik a pályáról. A golyók fölött egy kulcsot találunk. Ide írhatjuk be a jelszót, ha rögtön egy magasabb szintre akarunk ugorni. Bár az utolsó szint jelszava EASY (könnyű), ezt a pályát szerintem képtelenség letakarítani.

Nagy előnye a programnak, hogy egy külön editort tartalmaz, melyben mindenki saját ízlésének, ügyességének megfelelő pályákat tervezhet. Így, ha valaki megoldotta az összes szintet, mégsem válik unalmassá a játék.



A másik javulás a régebbi verziókkal szemben a grafika. Egyrészt a kövek mintái is szebbek, felismerhetőbbek lettek, így nem folyik ki az ember szeme a harmadik pálya után. Másrészt ahogy haladunk előre a megoldásban, az egyes szintek hátterében csinos kínai hölgyek bukkannak fel, s a pályák végén az egész képet kedvünkre csodálhatjuk.

A Mahjong 4 tehát remek folytatása a sorozatnak. A logikai játékok és a szép grafikák kedvelőinek mindenképpen ajánlom ezt a kellemes agytornát.

Végül lássuk a 27 szint jelszavát:

HOME	THIS HARD	GRAY	LEAFDOWN
UPUP	AMAN	AIRY	BOMBTWIN
WORD	COFE	RAIN	FLWR
ROCK	QUIP	HOLE	SMAL
BALL	CUBE	NIKE	IIII
SSSS	EMEU	FRAM	EASY
			AAAA

Temesvári Tibor

HEXXAGON

Valahol a távoli térben és időben hatalmas háborúhoz készülődnek. Vörös Rubin és Folyékony Króm csapatok gyülekeznek, hogy élet-halál harcban eldöntsék, melyikük veszi át az uralmat a galaxis felett. Az egyik sereget a rettenthetetlen, lángeszű (ezért egyszerűen villanykörtének álcázott) gépagy, Craniac vezeti. Gyorsan tekintsük hát át a hatszög alakú hadszínteret, s katonáink számát lépésről lépésre növelve égessük ki (le) ellenfelünket.

A játék során katonáinkkal kétféle lépést tehetünk: az egyik, hogy átlépünk a kiválasztott bábú valamelyik szomszédos üres mezejére (az ilyen mezőket a program zöld kerettel jelzi). Ekkor katonánk tulajdonképpen osztódik, tehát csapatunk létszáma növekszik. A másik mód, hogy emberkénkkel két egységet ugrunk, s egy sárga kerettel jelölt mezőre lépünk. Ez a nagy ugrás azonban elveszi emberünk minden erejét, így osztódni már nem képes. (Bár egy igazi csatában ilyen nem lehetséges, itt a hibás lépéseket az U billentyű lenyomásával visszavonhatjuk.)

Bármelyik lépésfajtát válasszuk is, katonánk az új helyen összes szomszédját megtéríti, így azok némi villogás után átállnak a mi oldalunkra. Ebből persze már nyilvánvaló, hogy a játék végcélja csak az ellenfél összes katonájának megtérítése lehet. Amennyiben ez nem sikerül és a táblán elfogytak az üres mezők, a játékot az nyeri, akinek több katonája maradt a végére. (Az öreg C-64 tulajdonosok számára ezek a szabályok a Seven Up-ból már ismerősek lehetnek.)

A taktikához ötletként csak annyit, hogy sose hagyjunk üres mezőt saját bábuink között és ha lehet, inkább osztódjunk, mint ugrándozzunk.

A játék kezelése nagyon egyszerű. Játszhatjuk a gép ellen három nehézségi fokozatban vagy ketten egymás ellen. A program tartalmaz egy pályaszerkesztő részt is. Ez azonban nem igazán izgalmas, hiszen csak a már létező pályából vehetünk ki mezőket.

THINKING GAMES

Gondolkodtató játékok. Ugye egy ilyen címtől minden logikai játékok iránt rajongó géptulajdonosnak megdobban a szíve. Így jártam ezzel én is, de a program elindítása után pillanatokon belül kiderült, hogy tévedtem. Az egyes részjátékoknak ugyanis semmi közük nincs a logikához. Maguk a feladatok valószínűleg csak az egészen fiatal korosztálynak fognak szórakozást nyújtani, így a programot leginkább olyan apukáknak ajánlom, akik most kezdik megkedveltetni csemetéikkel a számítógépet.

A program legérdekesebb és a gyerekek számára leghasznosabb része szerintem egy összerakó játék (ezt a kezdőképen a három figurára rákattintva indíthatjuk el). Itt népviseletbe öltözött embereket, nemzetekre jellemző épületeket és zászlókat kell részekből összeraknunk. Az embereknél például egy csomó fejből, testből és lábból kell kiválasztanunk az egymáshoz illő hármast. A legegyszerűbb szinten még egy minta segít a válogatásban, a legnehezebb szinten viszont már semmi segítséget nem kapunk, és egy megadott országhoz meg kell keresnünk zászlaját, népviseletét és az országra, népre jellemző épületet is. A helyes megfejtésekért persze pontokat kapunk, s a cél minél több pont összegyűjtése megadott időn belül.

A barlangban és az odúban két teljesen hasonló játékot találunk. Mindkettőben egy labirintust kell minél gyorsabban bejárnunk, s eközben az útvesztőben elrejtett tárgyakat összegyűjtenünk. A labirintusok alaprajzát felülről látjuk, ezért még eltévedni sem nagyon lehet. A barlangban leginkább az olajoskannákat érdemes összeszedni, hiszen az olajozás gyorsítja az amúgy elég rozsdás mozdonyunkat. Az odúban ezzel szemben legnagyobb értékük az oxigénpalackoknak van, melyek időnket növelik.

Az utolsó feladatot, a Puzzle-t a földgömbnél találjuk. Itt egy megadott képet kell kis darabokból összeraknunk.

A program ötletei és grafikája nem kiemelkedő. Az egyetlen érdekesség, hogy még hangkártya nélkül is érthetően "beszél".



MI JJEEEZ? Úgy nyüzsög itt ez a rengeteg bivaly, mint a szúnyogok, mikor egy nyári napon a csajoddal túl későig maradsz a stégen és azok a dögök megérzik az izzadt testek hívogató illatát. Nemhiába ábrándozok ilyen kellemetes dolgokról, hiszen itt gubbasztok egy kies irodában, teljes letargiában, mivel elszállt az ihletem, és epekedve bámulok ki az ablakon, a korai nyárnak a női ruhadivatra tett jótékony hatását szemlélve. Vajon ugyanilyen serkentő hatással volt-e a levélírókra a hirtelen meleg?

Hááát, nem mondhatnám! Mi van veletek fiúk, lányok? Kitikkasztott benneteket a forróság, vagy a vakáció utáni vágy szívta ki ennyire az agyvelőtöket? Igencsak hiányolom a leveleitekből a fantáziát az eredetiséget. Nem túl könnyű egy szórakoztató Csevegőt összeállítani, ha ilyen rém savanyú az alapanyag. Azért megpróbálom...



CSEVEGŐ



A lányok, a lányok, a lányok angyalok... V 1.0

Az első terítékre kerülő levél szerzője B. Nikoletta, Salgótarjánból. Nem tudom, észrevettétek-e, hogy milyen nagy mértékben megszaporodtak a gyengébb nem által írt levelek?! Ennek okaira nem sikerült rájönnöm, csak tippelni tudok: jobban ismerik a betűket, vagy tetszik nekik T.J., vagy valami hasonló idétlen oka lehet a dolognak. Na de a levél: "Tisztelt 576 KByte! Bazi jó egy lapot mesterkedtetek össze, erre mérget veszek (jaj, azt azért ne tedd!). Azonban azzal nem értek egyet, hogy a színes szivárványszínű színösszeállítások - ez egy alliteráció volt - az olvashatóság kárára válnának. Aki nem tudja elolvasni, vagy nem akarja, hát az menjen el művészetkritikusnak, ne a lapnak írjon..." Kösz az elismerő szavakért, bár néha én is úgy érzem, hogy átmegyünk avantgarde-ba, amit sokan kifogásolhatnak, akik csak a leírásokért veszik a lapot. Ez egy dolog. A másik dolog az, hogy mindent megteszünk azért, hogy ne csak az agynak, hanem a szemnek is táplálékául szolgáljon az újság.

A lányok, a lányok, a lányok angyalok V2.0

A hónap második helyezettje nem tinédzser korú, hanem (kapaszkodjatok!) 40 éves. Na ja, tudom hogy ez még nem ok a csodálkozásra, hiszen a játékos kedvű iskolaigazgató barátom is megette már kenyere javát és még mindig bőszen nyomkodja a klaviatúrát. A dologban az a fura, hogy ismét egy csodabogárról van szó, egy HÖLGY-ről. Idézek gyöngybetűkkel írt leveléből: "Tisztelt szerkesztőség! Az 576 Kbyte címû lap ügyében írok. Ilyen jól megszerkesztett és írt újságot még nem láttam, pedig csak azóta ismerem ezt a lapot, mióta megújult formájában kapható. 40 éves leszek maholnap, de ezen folyóirat teljesen leköti a figyelmem. PEDIG MÉG SZÁMÍTÓGÉPEM SINCS (a kiemelés tőlem származik, a nagyobb hatás kedvéért). Ám még valamit el szerettem volna mondani. Ne haragudjon őszinteségemért, de maguk kritizálják a program szerkezetét, figuráit, zenéjét... De vajon maguk tudnak-e még csak rosszabbat is írni? Tisztelettel, T. Sándorné." Hölgyem, mélységesen meghatott levele, hiszen ez arról árulkodik, hogy az 576-kór olyannyira ragályos, hogy kivétel nélkül mindenkire átragad. Nyugodtan tessék munkahelyi kollégáinak is bemutatni a lapot, hátha a portás bácsit is sikerül megfertőzni. A második megjegyzésére pedig egy rövid válasz: a kritikus sem ír könyvet, rendez filmet, szerez zenét. Nekünk is ez az életpálya jutott...

Megalevél

Minden kommentár nélkül következik Gajárszky Ivon alias IRONMAN kivonatos levele, ami pontosan 6 oldalas volt eredetileg, de most csak a legjobb gondolatokat idézem (nehéz volt kihagyni belőle): "Két év alatt leküzdöttem kisebbségi komplexusomat, így megírom végre ezt a levelet (bár ne tenném?!) Szép kis gruppe vagytok, az nem vitás, ám én mégse foglak agyondicsérni benneteket, hanem egy olyan iszonyú, gyilkos, gonosz és minden ártánnyal megkent kritikai részletekkel teletűzdelt levelet postázok, hogy csak na. Tehát nem fogok pátyolgatni senkit sem, mert még a végén elkanászodtok, inkább kondiban tartalak benneteket egy ilyen "kedves" levélkével. De nem nyújtom tovább a szöveget, mindjárt a közepébe vágok. Az újságról: ARCULAT (ROVATOK). Csevegő: csúcs, de lehetne több oldalas, szükséges rovat mindenképp!!! Demo rovat: Nem C64-re kéne írni, hanem Amigára. Az "öreg" már nem tud újat alkotni. Játékleírások: nagyszerűek, kicsit kevés a humor, de erről a későbbiekben még lesz szó. Az egyetlen, amit igazán hiányolok, hogy ritkák a részletes és teljes leírások. Nintendo/GameBoy: fúj, árulás, le vele! A GameBoy még egy elviselhető dolog (anyagilag is), de a Nintendo! Lássuk ki vesz Nintendot? Többnyire csak tizenéves, igen jómódú szülőkkel rendelkező gyerek engedheti meg magának ezt a luxust... De ezek ellenére frankó színes folt az újságban, csak ne legyen több két oldalnál. Wanted: nagyon ötletes és jó rovat. Toplista: nem rossz, ez is sokat dob az újságon. De az összeállítás ne a ti kedvetek szerint történjen, hogy épp melyik a kedvencetek. Úgy lesz csak színvonalas, ha a játékok minősége és aktualitása a mérvadó. ÍRÓK (A GÁRDA). T.J. Az értékelők egy kicsit elcsúsztak (vagy elcseszték?) a májusi számban. Így szegény "gyors, de elég lassú" barátom hiába dicsérte az egekig a "brilliánsan megkomponált, atmoszférikus zenét" az Amberstar tesztelése közben, ha az értékelőben a zene nem is szerepelt!!! Egyébként T.J. az egyik kedvencem. Koronczai G: hát idefigyelj Gazsi! (Sorry a brutális letegezésért!) Az INCA leírása olyan szárazra sikeredett, mint a Szahara közepén egy szárítókötél üzemidőben. Szegény Inca forog a winchesterében, hogy egy poént sem eresztettél arról, hogy milyen dinka. Pedig a korábbi munkáid alapján ezt nem vártam volna. Zolee: annyira megszoktam már a stílusodat, hogy nem is nevetek a poénjaidon, mert pont odavágnak. Apropó HUMOR. Átnéztem a korábbi számaitokat az őskortól napjainkig és összevetettem a legújabbakkal. Egy szörnyű dolgot tapasztaltam! A régebbi számok humoros leírásain néha majd "berosáltam", ám a mostani számot lapozgatva elvakított a színek kavalkádja, de ugyanakkor az újság porzott a szárazságtól. Eltűnt a humor! Megszökött! Visszahozni sürgősen! Újabban a kissé elvont külső visz színt a lapba a humor helyett? Szerintem a legócskább poén a legjobb. Minél rosszabb egy vicc, annál jobb - nagy filozófia, mi?! ÖTLETEK: I. Nem ártana minden évben egy listát megjelentetni az addig megjelent játékleírásokról. II. A terjedelmet növelhetnétek a végtelenségig, már ha bírjátok szuflával. III. Időszámításunk előtt fölvetettétek még egy különszám gondolatát. Nagyon időszerű, és jó volna egy RPG-különszám. IV. Nem ártana egy felhasználói rovat. Oké. Mára ennyi fért ki belőlem. De ha rosszak lesztek ismét eljövök. Na csá, kacsincsá! Nincs más hátra, mint előre, asta la vista, baby. Utóirat: Vannak ott különleges muffok..." Azt hiszem, hogy eléggé lefáradtatok ti is az olvasásba, hát még én, mivel nekem be is kellett pötyögnöm ezt a töménytelen karakterhalmazt. Remélem nem hiába, és jól szórakoztatok. Erre a hónapra a Csevegő egy oldala bőven betelt, úgyhogy...

...ÁVE EVERBODY!

Zolee

SEGA

Zaturek SEGA - cowboyok!

A SUPER NINTENDO rovat totális sikere arra késztetett minket, hogy a 'testvérpár' másik tagját, a SEGA MEGADRIVE-ot se hanyagoljuk el. Ezután minden hónapban igyekszünk a legjobb MD stuffokat bemutatni, hiszen az 576 KBYTE SHOP-ban erre a konzolra is totális választékot talál a vásárló, söt, még azt is ki merem jelenteni, hogy választék terén a jobb nyugati boltokkal is felvesszük a versenyt. Azt, hogy SNES-en a legjobbak vagyunk, már mindenki tudja. Jöjjön tehát a 'kis fekete japán csoda', a 16 bites gépek tárnkövetelője, a SEGA MEGADRIVE és a róla szóló rovat!

TALESPIN

Azt hiszem, a fiatalabb SEGA-sok köreiben osztatlan sikert fog aratni a TALESPIN, hiszen a vasárnaponként végigizgulható rajzfilmet a kicsik (meg a nagyok) rögtön saját kedvük szerint irányítva újrajátszhatják, feltéve ha megveszik a MD verziót. A játékban Kit-et és/vagy Balut irányítva a világ egzotikus tájait barangolhatjuk be, s szinte minden szereplővel találkozhatunk, akiket a rajzfilmben megismertünk: néhány velünk, néhány ellenünk küzd, de hát ki tudná útját állni egy ilyen kettősnek, akár a földön, akár a levegőben - a játékban mindkét helyszínen produkálhatunk. A végcél, hogy a pályákon minden csomagot összeszedjünk, hiszen csak így lehet továbbjutni, s elnyerni a Sír Kán (vajon így kell leírni a Shere Khan-t?) által kitűzött trófeát. A TALESPIN egy egyszerű, de igen kedves mászkálós-keresgélős játék, ahol az ellenfelek gyilkolászása abszolút háttérbe szorul - nem titkolt szándék, hogy a kicsiknek készült a stuff. A fő problémát az eldugott ládák összeszedése okozza, s a negatív szereplők is annyira aranyosak, hogy egyikre sem lehet igazán haragudni. A grafika egy-az-egyben a rajzfilm, frankón cuki. A játék egyetlen hibája, hogy egy képzett profi hamar végigjut rajta. Mindezek ellenére a rajongóknak melegen ajánlom.





CHAKAN

Azt rögtön tudtam, hogy ha elkezdem a MD játékok bemutatását, egy lexikon vastagságú újság is kevés lesz. Hogyan is lehetne például egy olyan játékot kihagyni, mind a CHAKAN? A stuff már akkor megrázza az embert, amikor még csak a zenéjét halljuk meg - nem túlzok, a horrorfilmek lófüttyök hozzá képest - és akkor még nem is játszottunk vele! A főszereplő Chakan, az 'örökké élő ember', aki gyarlóságában a halállal kötött alkut - ha legyőzi, a halhatatlanság lesz jutalma. Győzött, de azóta nem tud nyugovóra térni - évezredek óta harcol a pokol teremtményei ellen. A stuff stílusát tekintve 'ütsd-vágd' klón, de annak is a legjobb fajtája. A végcél az, hogy a világ összes szörnyét kiirtsuk - rögös lesz a hozzájuk tartozó világok 4 pályája. Fegyverünk kezdetben a 8 irányba használható dupla-kard, de később komolyabb bárdok és pengék is felszedhetők. A szintek igen hosszúak, és az ördög (halál?) számtalan rusnya teremtményével vannak telezsúfolva. Vízben, földön, levegőben tanyázó hordákkal kell megküzdenünk. A világok végén található fő-szörnyek igazi kihívást jelentenek, ezért nem árt szorgalmasan gyűjtögetni a szinteken elszórt varázs-összetevőket, melyekből különböző extra italok készíthetők. A játék grafikája osztályon felüli, minden apró részlet a halál jelenlétét tükrözi. Az akció veszettül frenetikus, s a küzdelem mellett még a pixel-pontos ugrásokra is figyelni kell. Ehhez csak pluszt jelentenek a vérfagyasztó zenék és hanghaások. Olyan játékosoknak ajánlom, akik már kellő gyakorlattal rendelkeznek a hasonló stílusú stuffokban.

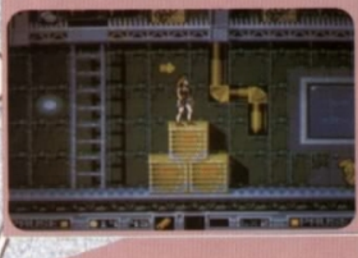












EX-MUTANTS

A MEGADRIVE kínálat tele van akció-ütsd-vágd játékokkal, így találomra emeltem ki közülük az EX-MUTANTS-t (tudja valaki egyáltalán, hogy az EM egy képregény sorozat alapján készült?). A sztori természetesen a nagy világégés után történik, ahol is egy Sluggo nevű eszelős egy hasonlóan eszelős Zuggote (még ez a név!) nevű tudóssal azon fáradozik, hogy a megmaradt néhány embert is mutánssá változtassa. Van azonban egy cyborg, Kildare, akit az emberi faj megmentésére programoztak be (érdekes, hogy nem sok olyan játék van, ahol robotok védik az embert). Nos ez a robot visszaalakított emberré 6 fickót - Ackroyd-ot, Tanya-t, Bud-ot, Shannon-t, Piper-t és Dillon-t, akik közül sajna négyet elrabolnak. Két szereplő közül választhatunk tehát, s innentől kezdve indul a mandula. A feladatunk elsősorban a szintek kijáratainak meglelése, másodsorban a cyborg által adott feladatok végrehajtása: keresd meg ezt-azt. Természetesen fegyverek, bombák, bonusok is találhatóak, de hát ezek nélkül már nem is lenne teljes egy játék. A játék pozitívuma az, hogy kezdetben igen könnyű, lehet egy kicsit lazítani, folyamatosan belejönni. Persze a dolog egyre nehezedik, de a jó játszhatóság s az örök folytatási lehetőség nagyban segíti a játékost. A grafika stílusos, színes, tényleg 'lepusztult' hangulata van a tájnak. A zenék is a helyükön vannak, a digi dumák is, összeségében az EX-MUTANTS egy jó kis játék.

DRAGON'S FURY

Amikor az Atomic Runner grafikájáról nyilatkoztam, azt mondtam, hogy nem klasszikusan szép. Nos, aki kíváncsi a klasszikus szépség fogalmára, az pillantson a DRAGON'S FURY (japán verzió Devil Crash) grafikájára. Amit ez a stuff nyújt az még 3 kalandjátéknak is sok lenne, nemhogy egy flippernek! Oh, hát nem is mondtam, a TENGEN legújabb játéka flipper a javából! Annak idején azért szerettem egy flippert C64-en (a nevére már nem emlékszem), mert volt sztorija: kastélyt kellett rombolni, tűzhányót kioltani, varázskönyvet nyitogatni, s mindezt a 2 ütő és a golyó segítségével. Nos, amikor a DF-t játsza az ember, el is felejti, hogy flipperezik. A sárkány kastélyában jár, egy 3 képernyőből álló labirintusban, ahol a gonosz katonáit irtja, szolgáit bombázza, rejtekhelyének falait rombolja - a dolgok leginkább egy lövöldözős vagy egy RPG stuffra hasonlítanak. A pályán annyi különböző dolgot találhatunk el, hogy szinte össze sem lehet számolni. A sikeres találatok után általában változnak a dolgok, kapuk nyílnak ki, falak s katonák dőlnek el, sőt még egy ördögi női portré metamorfózisát is végignézhetjük. De az még csak a főpálya! Egy tucat mellékhelyszínre is beteleportálhatunk, amelyeket adott feladat végrehajtásával kell letarolnunk. Nehezítés, hogy a mellékhelyszíneket csak egy nekifutásból tudjuk megoldani, tehát igyekezni kell, hogy ne veszítsük el a golyót. A megnyerés (mert az is van) az összes szint letarolása után látható. Egy okos kódszó funkciót is beépítették (pause + A) melyet használva a játék fokozatosan megnyerhető (minden sikeres pálya után kérjük ki a kódot). A játék grafikája bombasztikus - az eddigi legszebb flipper, s a hanghatások/zenék sem utolsóak. Ez az a stuff, amelyet számítógépen nem lehet utánozni, erre való a konzol!







FATAL FURY

Annak idején, amikor felcukkoltam az 576 KBYTE SHOP tulajdonosát, hogy szerezze be az SNK szupergépét, a NEO-GEO-t, a FATAL FURY-val példálóztam. Számtalan olyan verekedős játék készült már, amely a Street Fighter 2-ből táplálkozik, de a FATAL FURY vita nélkül mind közül a király! Eredeti grafika, eredeti szereplők, eredeti mozgáskombinációk s eredeti hanghatások teszik a játékot a hozzá hasonló stuffok hercegévé (a király azért még mindig a SF2). A FF a NEO-GEO verzió tökéletes konverziója, minden téren! A játékban a három főszereplő - Terry, Andy és Joe a 'Harcosok királya' cím elnyeréséért küzd, a jó oldalon. A rossz oldalon Geese Howard emberei állnak, akik válogatott, semmilyen eszköztől vissza nem riadó bunyósok. Ami a stuff speciális értékét adja, hogy rendkívül sokféle, személyenként különböző mozgást produkálhatunk, s ezek nem az SF2-ből lettek koppintva. Már az alap ütés-rúgás-dobás funkciók is figyelemre méltóak, de ha megtanuljuk a speciális támadásokat, akkor a játék utánozhatatlanul élvezhető lesz. Ezen mozgások előhozása ugyanúgy nem egyszerű, mint az SF2-ben, ezért nem lehet az unalomig ismételni őket, de egy-egy megfelelő irányba való tekerés a joy-on, s hozzá pontos időzítés előbb-utóbb meghozza gyümölcsét. A játék grafikája, a sprite-ok, az animáció szinte tökéletes. A zenék, hanghatások, digitalizált beszólások hatásosak. Jelenleg, a FATAL FURY a MD verekedős játékok legjobbika!







ATOMIC RUNNER

Bevallom, hogy amikor az AR még csak játéktermi verzióban létezett, jópár forintot elherdáltam rajta. Talán azért fogott meg annyira a DATA EAST játéka, mert rendkívül különleges, mondhatni nem mindennapi. A sztori banális: idegen űrhajó érkezik, a dögök szétszélednek, Chelov begorombul, piff-puff-dirr-durr. A dolog nem is ezért érdekes. Kezdjük ott, hogy ebben a horizontális lövöldözős játékban a pálya folyamatosan scrolloz. Adja tehát magát, hogy nincs idő egy percre sem megállni és gondolkozni. Az ellenfelek kiszámíthatatlanul érkeznek, s valahogy mindig pont felénk oldalaznak, így nem állhat elő az az áldatlan helyzet, hogy valahová beállok, aztán csak puffogtatok. Futás közben még lehet jobbra balra mozogni, a menetiránynak hátat fordítani, ugrálni, sőt az ellenfelek fejére ugrálni, így az irányítás egészen új dimenziói nyílnak meg. Különböző fegyverek vehetők fel, melyek kezelése homlokegyenest eltérő, így saját játékstílus alakítható ki. Azt hiszem ebből nyilvánvaló, hogy az AR nem egy egyszerű 'baleset', de aki rátalál a lényegére, azt rabul ejti. Na és ott a grafika - szép, de nem úgy, ahogy egy grafika klasszikusan szép: szokatlanul összeválogatott színek kavalkádja, 'művészi' stílusban festett utópisztikus és földrajzi hátterek egymásutánja, idegen lények, ismeretlen kombinációk fokozzák a hatást. Maga a főszereplő animációja is extra, abban is el lehet mélyülni egy pár percre. Chelov ugrál, szaltózik, több irányba lő, akár 360 fokban is! A fő ellenfelek szinte teljes képernyősek (mind a heten), és persze fanatikus gyilkosok! Ezek után azt ajánlom, hogy mindenki próbálja ki a játékot. Akit elsőre megfog, az vigye haza; akit nem, az válasszon valami hétköznapibbat!

MARTIN





SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DOOMSDAY WARRIOR

Szinte már megszámlálhatatlan azoknak a játékoknak a száma, amelyek a Street Fighter 2 pofátlan lekoppintásai. A pofátlan jelzőt szándékosan használtam, mert ezek a munkák általában csak abban különböznek az 'öregtől', hogy mások a szereplők és a mozgások. Persze nem kell félreérteni, a koppintások nem feltétlenül rosszak, csak mintha a sorozat x. epizódjai lennének mindenféle újítás nélkül. A DW-ban egy sor szokatlan (inkább idegen lény) harcos közül választhatunk, és a többiek ellen kell küzdenünk. A Power Moves-tól eltérően az akció itt folyamatos figyelmet igényel - 15 féle speciális támadást produkálhatunk, ellenfeleink ugyanennyit, nem nagyon van tehát idő a filozofálgatásra. A játék elsőre talán nem nagy durranás, hiszen semmi különleges nincs benne. Nem lehet olyanokat mondani, hogy erősítsük meg emberünket, vagy ismerjük meg az ellenfeleket; itt mindenki egyenlő esélyekkel indul, tisztán egy a lényeg - a folyamatos verekedés (ki tud egy perc alatt több támadást bevinni?). A grafika átlagos, a szereplőket tekintve japán stílusú, a hátterek inkább semmitmondóak. Csak azoknak ajánlom, akik kedvelik a csontvázig lekopasztott agresszív verekedős játékokat.



KING OF THE MONSTERS

Aki ránéz a KOTM című játékra, az csak akkor nem látja meg a japán beütést ha vak. Ki ne tudná, hogy a ferde szeműek rajonganak a hatalmas szörnyekért, és már tucatnyi filmet készítettek, melyekben ezek a kis állatkák lerombolják Tokiót. A KOTM egy ilyen filmhez hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt a szörnyek nem kedvtelésből, hanem 'véletlenül 'rombolják a várost, ugyanis párbajuknak pont az a színhelye ! A játékban négy veszett szörny közül választva küzdhetünk a másik három ellen, méghozzá Street Fighter 2 stílusban!



Támadások, védések, speciális mozgások tömkelege áll rendelkezésünkre, hogy kikészítsük a másikat, s közben még a várost is kedvünkre lerombolhatjuk. Óriási érzés amikor ellenfelünket, mondjuk mellberugjuk és az száguldva dönt le egy hatalmas pagodát vagy hidat. Természetesen az emberek sem tétlenkednek, és repülőikkel, tankjaikkal, hajóikkal, helikoptereikkel igyekeznek megfékezni a két dühöngő óriást. Geon, Rocky, Beetle és Astro Guy személyenként változó módon tud küzdeni a sokféle mozgást a Joy és a gombok trükkös kombinációival hívhatjuk elő. Dobások, rugások és nyaktörő (szó szerint) mutatványok tucatjaiban gyönyörködhetünk. A KING OF THE MONSTERS egy szokatlanul nehéz verekedős játék, egy eredeti ötlettel, a városrombolás lehetőségével. Mivel a gép ellen küzdeni nem egy leányálom, igazán két játékos üzemmódban élvezetes. A grafika és a hanghatások inkább közpesek, testvéreknek és örök riválisoknak ajánlott !

EARTH DEFENSE FORCE

Azokat a jellegzetességeket, amelyek kezdetben csak a japán lövöldözős játékok sajátjai voltak ma már minden valmire való shoot'em up-ban megtalálhatjuk. Ezért az olyan cégeknek, mint az Irem vagy a JALECO igazán nagyot kell alkotni, ha toplistás anyagot akarnak késziteni. Ehhez fantasztikus grafika, jó kezelhetőség, változatos hátterek, és a legfontosabb: elképzelhetetlen méretű, formájú űrhajók kellenek. Az EDF-ben szerencsére mindez megtalálható, s nem is akármilyen minőségben. A sztori a már unalomig ismert sémára épült: idegen flotta támadja meg a Földet, amellyel csak a különlegesen kiképzett EDF csapat képes szembeszállni. A játék többek között abban is eltér testvéreitől, hogy játék közben nem tudunk extra fegyvereket felvenni. A pályák előtt mindig egyféle dologgal szerelhetjük fel a hajót, amit aztán az egész pályán keresztül cipelnünk kell. A fegyverek adott tulajdonságokkal bírnak - lövési gyorsaság, erősség - mindenkinek magának kell kisilabizálnia, hogy melyik a legszimpatikusabb. Az olyan impozáns nevű cuccok mint Atomic és Vulcan sajnos nem sokban különböznek, szerintem a legalkalmasabb a jó öreg Homing Missile, amely mindig a legközlebbi ellenfelet támadja. Érdekes opció még, hogy játék közben 3 fokozatban állíthatjuk gépünk sebességét, és a fegyvert 'szétnyit-hatjuk', ilyenkor tűzerőnk jelentősen megnő.

A főszörnyek ránézésre igen veszélyesnek tűnnek, de egy egyszerű körbe-körbe mozgatással gond nélkül el lehet bánni velük.

Nos, mindent összevetve az EDF grafikailag ugyan kiemelkedik a nagy átalgból, hiszen az enorm formájú űrhajók nagyon impozánsak, de mégsem tartozik a legjobbak közé. Olyanoknak ajánlom, akik gyűjtik és szeretik a lövöldözős játékok







576 KByte

POWER MOVES





Amikor megláttam a PM című játékot, felcsillant a szemem: egy Japán stílusú verekedős játék a KANEKO-tól! Gondoltam, valami SF2-t is túlszárnyaló stuffról van szó. Sajnos, egy picit csalódnom kellett, ismét nem sikerült elvenni az SF2 koronáját. A játékban 3 különböző harcos ereje és praktikái ellen kell megküzdenünk, hogy elnyerjük az 'Első számú harcos' címet. A szereplők tulajdonságait egy táblázatban olvashatjuk le, így kifilózhatjuk, hogy egy-egy pali ellen milyen taktikát alkalmazunk: inkább támadunk vagy védekezünk. Kezdetben persze főszereplőnk még a leggyengébb ellenfélnél is silányabb képességekkel rendelkezik, de ha nagy nehezen sikerül győzelmet aratnunk, a tulajdonságcsíkok szépen elkezdenek felfelé kúszni. Bevallom férfiasan, hogy kb. egy órán keresztül senkit nem tudtam a padlóra küldeni. Aztán rájöttem, hogy a Street Fighter 2-ben megszokott frenetikus támadó taktika itt nem válik be, s a joystick folyamatos balra húzásával a képernyő szélére álltam. Ilyenkor emberem minden féle támadást, még speciális mozgásokat is kivédett, nem lett hát más dolgom, csak időnként ütni egyet. Mondjuk így a játék nem lett túl izgalmas, de a különböző ellenfelek végigverése közben legalább élvezhettem a grafika rejtett szépségeit. A PM eredetileg egy jó ötletre épült játék. Minnél szebben verünk ugyanis meg valakit, annál jobban feljlődnek tulajdonságaink. A tisztességes meccsek viszont lehetetlenül nehezek, marad tehát a folyamatos védekezés. Szintén hiányosság, hogy a többi ellenféllel szemben emberünk semmiféle speciális mozgást nem tud. Kellemes opció viszont, hogy 2 játékos is küzdhet, és a kódszavas folytatási lehetőség is adott (próbáljuk ki a KW6 037R EQY-t).

A grafika mint már mondottam klassz, valószínűleg az ellenfelek nemzetiségét idézi. Az animáció átlagos, de érdekes funkció, hogy a képernyőn az előtérben is tudunk mozogni (á lá Fatal Fury). Alapjában véve a POWER MOVES egy jó játék, de igazán kritikus szeműeknek azért csak óvakodva ajánlom.







CHESTER CHEETAH



Azt hiszem nyugodtan modhatom hogy ebben a hónapban a legszuperebb SNES stuff a CC volt. Ritka az ilyen eltalált grafikájú, bomba zenékkel teletömött, jól játszató, humoros játék. Chestert a nagyközönség először mint képregény és rajzfilmsztárt ismerte meg, ezért adott volt, hogy kalandjait ebben a stílusban kell átvinni az SNES-re. Ezért a játéknak nagyon sajátos, karikatúra-szerű grafikája van, ami első látásra belopja magát a szívünkbe. Hősünk a 'Négy sarkú állatkert' 5 pályáján harcolja végig magát, míg megtalálja kedvenc chopperjának elveszett darabjait. Cicán először a Parkban próbálkozik. Itt begyakorolhatjuk a fő támadó mozgásokat, az ellenfelek fejére ugrálást, és megismerkedhetünk néhány cuccal - a bonus érmékkel, az enrgia tappancsokkal, a gitárral és a napszemüveggel. Lemehetünk a csatornanyílásokba is, ahol extra hegyek lelhetők. A pálya végén miénk a motor első darabja, és máris továbbjutunk a Majmok erdejébe. Itt próbára tesszük ugráló tudásunkat, hiszen tarzan módra fáról-fára ugrálni igen fifikás feladat. A harmadik szint a Krokodil völgy- főszerepben a csattogó álkapcsok! A Rejtett barlang csilleutazásának túlélése után már csak a Madárház 'borzalmai' állnak utunkba, hogy végre felpattanhassunk a motorra. A játék minden pályája egytől-egyig szuper. Mérhetetlen humor és változatosság a jellemző a hátterekre és a sprite-okre. A felvehető extrák - gitár, napszemüveg, tornacsuka, gördeszka - hasznos segítőeszközök. Mint modottam, a grafika, szokatlanul jó stílusú, színes, a zenék igazi dögös rock and roll-ok. Ez a játék egy gyűjteményből sem hiányozhat!



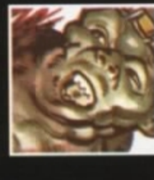




OUTLANDER



Pontosan 108 év telt el a világégés óta. Az utakat motoros bandák uralják, melyek közül a legveszélyesebb fogva tartja a világhírű tudóst, Dr. Beaumont-ot, aki a vízkészítő gépezet feltalálója. A víz pedig az arnynál is értékesebb - aki tehát uralja a gépet, az a világ ura lehet. Az Egyesült Nemzetek megbíznak minket, a világszerte ismert legendás hőst, hogy szabadítsa ki a doktort. Tipikus Mad Max történet kapcsolódik a MINDSCAPE legújabb szuperjátékához, az OUTLANDER-hez. A játékban két mód üzemel - a 'saját szemszögű' autós perspektíva, és a horizontálisan scrollozó lövöldözős-verekedős forma, ahol autónkból kiszállva kell a rosszak ellen küzdeni. Kezdéskor a volán mögött ülünk, úttalan utakon, Molotov-koktélokkal felszerelt motorosok között kell szerencsésen átlaviroznunk. A sztrádák akadályokkal vannak tele, melyek kerülgetése közben még a motorosokat is apritani kell a kocsiba épített géppuskával, ha pedig hátulról vagy oldalról érkeznek, shotgun-nal. A játék ezen Test Drive-klón része nagyon élvezetes, főleg ha megtanuljuk a profik számára is összetett irányítást - a joystick minden gombjára szükség van! Egy városba érve már lábon kell továbbhaladnunk és küzdenünk a bandatagokkal. A házak között töltény, élelem, üzemanyag található, amelyek elengedhetetlen kellékek a sikeres továbbjutáshoz. Az OUTLANDER grafikailag is, tartalmilag is szuper játék. Igazán nem lehet azt mondani, hogy lerágott csont lenne, hiszen az ősrégi C64-es Techno Cop-on kívül nem is emlékszem hasonló játékra. A háttér tényleg a nukleáris katasztrófát idézi, színeiben is. Az irányítás kicsit bonyolult, éppen ezért klassz. A hanghatások életszerűek, a zenék pedig (kicsit discós beütésűek) nagyon jól szólnak. Végre egy olyan játék, amley nincs rajongói táborhoz kötve, és a profiknak is igazi kihívást jelent.

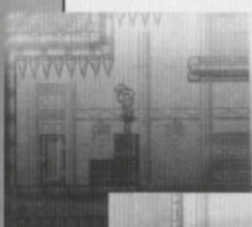


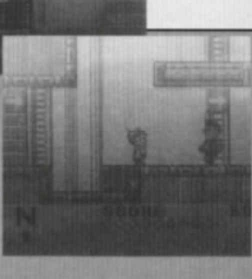

GAMEBOY

Ebben a hónapban igazán könnyű dolgom volt, hiszen 4 játék magasan kiemelkedett az egyébként igen szoros GAMEBOY mezőnyből. A 4 játék kiválóan alkalmas arra, hogy meggyőzze a GB képességeiben kételkedőket - a kis mütyűr lehetőségeit a végletekig kihasználó, számítógépeket szégyenbe hozó stuffokról van szó!

THE JETSONS

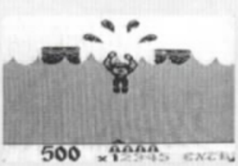
Szinte minden számítógépen és konzolon létezik már a Jetson család kalandjait feldolgozó stuff, tehát a GB sem maradhatott ki. Stílusát tekintve a JETSONS-ROBOT PANIC inkább ügyességi játék, mint mászkálós (mászkálni ugyan kell benne, de biztosan megizzad az, aki egy-egy pályát teljesít). A család feladata az, hogy a város különböző helyszínein felbukkanó őrült robotokat megrendszabályozza, és így öregbítse George Jetson hírnevét. Elroy az űrfoci csarnokban, Judy a koncertpalotában, Jane pedig a bevásárlóközpontban próbálkozik a robotok ellen. E szint teljesítése után veti be magát George, a gyárban. Ellenfeleink a robotok mellett golyók is lesznek, melyeket ajánlatos kikerülni. A család tagjai természetesen nem üres kézzel próbálkoznak, Elroy egy labdával dobálózik, Judy görkorit vehet fel (START megnyomása után választhatjuk), Jane pedig egy rakétahátizsákkal érheti el az elérhetetlen helyeket. A pályákon ládákat vizsgálhatunk át, melyek amellett, hogy védekezőeszközként szolgálnak, még extra cuccokat is rejthetnek. A cuccok használata energiához van kötve, ezért mindig gyűjteni kell az elemeket. Érdekes egyébként, hogy a pályákon néha fejtörést okoz egy-egy akadály leküzdése (többféle ajtón mászkálhatunk ki-be), ezért a JETSONS jóval több egy egyszerű 'keresd meg a kijáratot' játéknál. A grafika átlagos, a rajzfilm stílusában készült, szerintem rendkívül bájos. A zenék viszont igazán bombasztikusak (hangulatot adó Rock and Roll számok), sok GB program megirigyelhetné őket. Aki a rajzfilmet szerette, és a nehezebb kihívásokat nyújtó stuffokat szereti, az szerezze be a JETSONS-t!

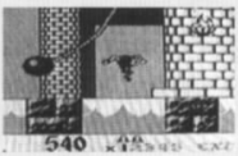




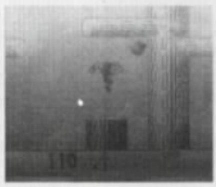
SUPER HUNCHBACK

Lehet, hogy páran tagadják, de szerintem annak idején mindenki kedvence volt a Hunchback C64-es változata, és folytatása. Talán ezért gondolták az OCEAN-os fiúk, hogy a GAMEBOY tulajdonosok szívesen vennék a Notre Dame-i toronyőr főszereplésével készült játékot. A feladatunk maradt ugyanaz: Esmeralda megmentése. Ehhez 9 szint tucatnyi pályáján kell átvergődni, de szerencsére a pályák nem túl hosszúak, így a sikerélmény biztosított. Egy pálya befejezéséhez elvileg elég megérinteni a végén levő harangot - de nem árt előtte egy kicsit szétnézni, hogy milyen extra cuccokat is rejt környezetünk. A plusz pontokat érő gyümölcsök mellett az 'EXTRA' szó betűit is begyűjthetjük, de legfontosabbak a kis harangok, melyekkel 'fekete lyukakat' nyithatunk. Ezekbe behatolva speciális pályákra jutunk, ahol töméntelen bonus gyűjthető. A SH-ben a változatos akadályokon kívül - tüskék, mozgó padló, lengő kötél - természetesen rejtett szobába is bejuthatunk, melyek teljes feltérképezése az igazi móka (az elsőt rögtön a lengő kötélről a lyuk közepénél leugorva lelhetjük meg). A stuff grafikája tényleg átlagon felüli, észbontó, fenomenális, és most abba is hagyom a cikket, mert az ötödik pályán az istennek se' tudok átjutni.











JEEP JAMBOREE

A bevezetőben azt mondtam, hogy a bemutatott 4 játék a maga nemében verhetetlen szinten lett kivitelezve. Messzemenően igaz ez a VIRGIN JEEP JAMBOREE-jára. A JJ olyan tökéletes off-road szimulátor, hogy leginkább az Amigás Toyota Celica-hoz tudnám hasonlítani. Hihetetlen, hogy miként voltak képesek a készítők a 'saját szemszögű' autóversenyekhez szükséges adathegyet a GB-ba beletömni. Elsuhanó fák, bokrok, kövek - minden, ami egy ilyen játékhoz kell, megtalálható. Összesen 22 pályán kell végigjutni a sikerhez (Rövid futam, Közepes futam, vagy Bajnokság üzemmódokban), de természetesen gyakorlásra is lehetőség van. Ellenfeleink (összesen 20-an vannak) lehetnek a gép által irányított kocsik, de 2 GB összekötése esetén egymás ellen is küzdhetünk. A számunkra ideális opciók is kiválaszthatók: előzéskor pozíciónk jelzése, helyzetünk a pályán, a következő kanyar irányának mutatása. Ezek beállításával egészen amatőr és csúcs profi játékosok is szájízük szerint versenghetnek. A grafika nagyon eltalált, a sebesség is megfelelő, tehát azok, akik az autóversenyes játékok iránt érdeklődnek, tuti, hogy nem fognak csalódni!



SPOT - THE COOL ADVENTURE

Talán a ''7UP' sem gondolta, hogy az üdítősdobozain szereplő piros korong egyszer videojáték-sztár lesz. A VIRGIN jóvoltából most elkészült egy stuff, amely Super Mario stílusban akar az élre törni. Ha a szintén ezen az oldalon szereplő Hunchback stílusát nézzük, ami szerintem 'klasszikus' ügyességi, a Jetsons pedig akció ügyességi, akkor a SPOT-ra nyugodtan ráakaszthatom a kaland-mászkálós ügyességi jelzőt. Már a kezdéskor feltűnnek e család sajátosságai: a térkép, melyen kanyargós utak vezetnek a végcél felé; és a szinteket jelző ikonok, melyek siker esetén eltűnnek, és továbblépést engednek. Játék közben aztán jön a többi - változatos tájak, helyszínek, mozgó platók, gyűjtögetni való bonusok, mókás ellenfelek. A pályákon számtalan módon juthatunk végig, így nem esünk unalomig az ismétlés hibájába. A mászkálás mellett később repkedhetünk is háti rakétával és űrhajóval, találkozhatunk csúszós padlóval és liftekkel is, miközben a korongok és szívecskék tömkelegét gyűjtögetjük. Természetesen nem hiányozhat a bonus pálya sem, ahol szíveket kell foglyul ejtenünk. A játék grafikája aranyos, Mario-szerű, ezért szerintem tuti sikerre számíthat.



576 KByte

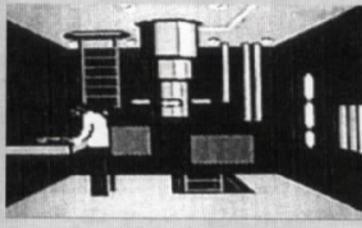
SILENT SERVICE

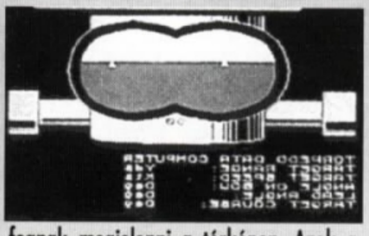
Ismét Wanted rovat, és ismét egy MicroProse szimulátor. Ezúttal a legendás Silent Service lemezéről fújtuk le a port, és helyeztük be az 1541-ünkbe.
A maga idejében erről a játékról a különböző külföldi lapokban nem volt ritka az olyan vélemény mint pl:"a legjobb, és legéléthűbb szimulátor, ami valaha készült", s az igazat megvallva C64-re azóta se nagyon jelent meg jobb tengeralattjáró szimulátor. Nem is annyira a grafikájának köszönhette a sikerét, hanem inkább annak, hogy ez volt az első olyan igazán összetett szimulátor, ahol a játékos már valóban úgy érezhette, minthа egy tengeralattjáró belsejében osztogatná a parancsait, s nem csak néhány billentyűt nyomkodna.

Miután betöltődött a játék, három választási lehetőséget kapunk. Az elsőnél, a "Torpedo/Gun Practice"-nál az egyik amerikai bázisnál, a Midway szigetnél találjuk magunkat. Négy kiselejtezett teherhajó horgonyzik a távolban, amelyeken begyakorolhatjuk a torpedók használatát. A második lehetőség a "Convoy Actions", melynél a gép különböző valós támadásokat generál ellenséges hajókonvojokkal szemben. Végül a "War Patrols"-nál egy küldetést kell választanunk, és azt kell végigcsinálnunk, kezdve a bázistól, majd jó néhány ellenséges hajó elsüllyesztése után, az épségben való visszatérésig.

Ezután beállíthatjuk, hogy mennyire vagyunk gyakorlottak (1-4). Ez többek között hatással van arra, hogy pl. milyen pontosak lesznek a torpedók, vagy hogy milyen talpraesettek lesznek a támadóink stb... Ezen kívül itt még a játék valósághűségét kell meghatároznunk a következő pontokban:

LIMITED VISIBILITY: Ha ez be van kapcsolva, akkor azok a hajók, melyek a radarunk hatótávolságán túl vannak, nem





fognak megjelenni a térképen. Azok a hajók pedig, melyek kimentek a hatósugarunkból, az utolsó észlelt pozíciójuknál, villogva lesznek nyilvántartva a térképen. Ha ez a pont nincs bekapcsolva, akkor minden hajó - függetlenül helyzetétől - látszódni fog.

CONVOY ZIG-ZAGS: Ha be van kapcsolva, akkor az ellenséges konvojok rendszeresen irányt fognak változtatni. Ha nincs bekapcsolva, akkor addig fognak egyenesen haladni, amíg ki nem torpedózzuk őket, vagy földnek nem ütköznek.

DUD TORPEDOES: Ha ez ki van választva, akkor néhány torpedónk csütörtököt mondhat, különösen az 1942-1943 évben. Ezek a torpedók ugyan sérülést okozhatnak az ellenségnek, de felrobbanni nem fognak. (Csak a loccsanást láthatjuk.)

PORT REPAIRS ONLY: Ezt kiválasztva ha valami megsérül, az nem lesz automatikusan megjavítva a küz-delem, vagy a bevetés alatt.

EXPERT DESTROYERS: Ha ezt bekapcsoljuk, akkor a konvojokat kísérő rombolókon profibb szakemberek lesznek. Ezek a rombolók kitartóbbak, s a sonar (hanglokátor) kezelőik pedig jártasabbak a szakmájukban.

CONVOY SEARCH: Kiválasztva a konvojok nem mindig fognak megjelenni a radar sugarán belül. Meg kell tehát keresnünk őket. Legjobb megoldás végigpásztázni a periszkóppal vagy a látcsővel 360 fokos szögben az egész horizontot.

ANGLE-ON-BOW INPUT: Ennél a pontnál a gép nem fogja automatikusan kiszámolni a torpedó kilövésének a szögét, tehát nekünk kell megtennünk. Mielőtt ezt a pontot beállítjuk, nem árt ha meggyőződünk róla hogy pontosan értjük-e a Torpedo Data Computer működését. Csak gyakorlott játékosoknak ajánlott.

Ha már mindent beállítottunk, töltsük be a program többi részét az F7-et lenyomva. Ekkor a parancsnoki torony (vagy ha bevetést választottunk, a bevetés térképe) jelenik meg először, s már kezdődik is a játék. Innen - a parancsnoki toronyból - válthatunk az öt különböző képernyőre a joy-t a megfelelő irányba mozgatva, majd a tüzet lenyomva. Középen hagyva-periszkóp; fel-a híd; balra-műszerek és órák; jobbra-térkép; le-kárjelentés. Ha látcsővel akarunk nézelődni, először fel kell mennünk a hídra, majd ismét meg kell nyomnunk a tűzgombot. Egyébként ha a parancsnoki toronyban tartózkodunk, az alatt a játék áll, ez tehát egyben pause is. Néhány képernyő nem mindig lehívható, mivel ha például a víz alatt haladunk, elég bajos lenne a hídra kimászni. A parancsnoki toronyból még két speciális funkciót is lehívhatunk: Balra+le=gyakorlás esetén a küldetésünk vége, bevetés esetén az aktuális konvoj támadásának az abbahagyása, s visszatérni a cirkáláshoz. Ez

utóbbit csak akkor tehetjük meg, ha éppen nem üldöznek minket, ha nincs már aktív torpedónk, vagy ha már nem süllyed egy ellenséges hajó sem. Jobbra+le=az eddig elért eredményeinket tekinthetjük át. Most pedig lássuk a már említett képernyőket részletesebben:

NAVIGÁCIÓS TÉRKÉP

(Csak bevetés esetén!) Ha bevetést választottunk, mindig ezzel fogunk kezdeni. A Csendes-óceán nyugati részéről kapunk egy térképet. Egy kis fekete pont jelképezi a hajónk helyzetét, melyet a joy-jal tudunk irányítani. Ilyenkor egyébként sokkal gyorsabban telik az idő, ahogy a keret színe váltakozik, úgy telnek az éjjelek és a nappalok. (Egy őrjárat általában két hónapig tart.) Ha cirkálás közben ellenséges konvojba botlunk, a keret pirosra vált s ilyenkor a tüzet lenyomva megkezdhetjük a támadást. Ellenséges hajókat többnyire a forgalmasabb útvonalakon fogunk találni, azok közül pedig az értékesebb csapatszállító-, vagy tankhajók általában Japán közelében lesznek. Ha esetleg nem találunk konvojt, de fel akarjuk a térkép egyik részét deríteni, csak simán tűzzel hagyjuk abba a cirkálást a kívánt helyen. Végül ha vissza akarunk térni a bázisra, közelítsük meg az egyik villogó pontot (a bázisunkat) és ismét a tüzet használjuk. Több dolgot ezen a térképen nem tudunk csinálni.

TÉRKÉP

A térképen a szemmel látható dolgok, a radar és a sonar adatai kombinálva jelennek meg, magyarul itt mindent figyelemmel kísérhetünk. A mi hajónk fekete pontként, az ellenséges hajók és a torpedók fehér pontként, a szárazföld pedig zöld területként fog megjelenni. Vigyázat, a műszereink nem mindig megbízhatóak, így néha nézzünk körül szabad szemmel is, nehogy váratlanul találkozzunk egy ellenséges rombolóval. Ha a térképen már több dolog van, mint amit kezelni tudunk, akkor mindig a legtávolabbi objektum tűnik el a képből. A térképet nagyítani a "Z" ill. "X" billentyűkkel tudjuk. A legnagyobb nagyításon már azt is megfigyelhetjük, hogy a hajók melyik irányba haladnak.

A HÍD

Természetesen csak akkor tudunk kimenni, ha a felszínen haladunk. Körülnézhetünk szabad szemmel vagy látcsővel, valamint itt győződhetünk meg a látási viszonyokról is. Innen is kezelhetjük a fedélzeti ágyút, de nem nagyon ajánlatos mivel nem lehet túl pontosan célozni.

PERISZKÓP/LÁTCSŐ

Ezek használatával kinagyított képet kapunk a környező terepről. A periszkópot a felszínen vagy max. 44 láb mélységig tudjuk használni, de csak nappal, vagy legfeljebb szürkületben. Ezzel szemben a látcsövet éjjel is tudjuk használni, de hát természetesen csak a felszínen. Itt láthatjuk a Torpedo Data Computer adatait is melyek a következők:

TARGET RANGE:célpont távolsága.

TARGET SPEED:célpont sebessége.

ANGLE ON BOW:torpedó kilövésének a szöge (a hajó haladási irányához viszonyítva). Ennek a kézi beállítása gyors fejszámoló képességet igényel, így ez csak profi játékosoknak ajánlott.

LEAD ANGLE:ez a szög azért szükséges, mivel az ellenség is változtathatja a helyzetét, s ennek megfelelően ki kell egészíteni a torpedó kilövésének a szögét. (Ezt egyébként a gép egy elég bonyolult egyenlettel számítja ki.)

TARGET COURSE:a célpont haladási iránya.

MŰSZEREK ÉS ÓRÁK

Nos, nézzük miket is láthatunk itt balról jobbra haladva:az első óra az elemek állapotát mutatja a mellette lévő töltést ill. fogyasztást jelző ledekkel együtt.Ezután a sebesség, majd a mélységmérő következik. A kis táblán a periszkópról ill. a torpedóinkról kapunk infot. A következő sorban a három csík a három diesel tank telítettségét jelzi. A következő óra a tengerfenékhez mért távolságunkat mutatja, az alatta levő pedig a tengervíz hőmérsékletét. A nagyjából középen elhelyezkedő táblán a hajótesten lévő nyílások zárt ill. nyitott helyzetét láthatjuk. A maradék három óra jelentését már gondolom mindenki kitalálta: az irány, az idő, és a sebességfokozat. Láthatunk még egy kis üvegcsövet is a jobb alsó sarokban, ez csak azt mutatja hogy éppen merülünk, vagy emelkedünk.

KÁRJELENTÉS

Ezen a képernyőn kapjuk a jelentést, ha a hajónk bármelyik része megsérül. Ha nem tettük a javítást valóságos szintre, akkor a hibákat az embereink általában kijavítják.

KEZELŐBILLENTYŰK

SPACE - Visszatérés a toronyba.

F1 - A térkép választása.Ha már ott voltunk, ismét középre helyezi a hajónkat.

F3 - Kimászás a hídra. (Ha a felszínen vagyunk.)

F5 - Kémlelés a periszkóppal.

F7 - A műszerek ellenőrzése.

F2 - A kárjelentés áttekintése.

F4 - A hajónapló lehívása. (Az addig elért eredményünk.)

F8 - Visszatérés a cirkáláshoz. Gyakorlás esetén a küldetés befejezése.

P - Periszkóp fel/le.

0-4 - A hajó sebességfokozatai.

R - A haladási irány megfordítása.

D - Merülés.

S - Felemelkedés.

CURSOR BILLENTYŰK - Fordulás jobbra-balra.

RETURN - Töröl minden addig kiadott fordulási vagy merülési parancsot.

CTRL+E - Feltölteni levegővel a vésztartályokat. (Csak egyszer lehet.)

I - Ellenséges hajók azonosítása. (A célkeresztnél.)

T - Torpedó indítása.

G - Tüzelés a fedélzeti ágyúval.

+ - 25 yarddal növekszik az ágyú lőtávolsága.

- - 25 yarddal csökken az ágyú lőtávolsága.

A - Szögbecslés kézi vezérlés esetén. (Joystickkal)

? - Roncsok, és olaj kiengedése a tengerbe. (Az ellenség megtévesztésére.)

F - Idő gyorsítása.

N - Visszatérés a normál időhöz.

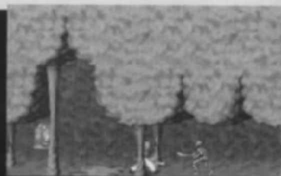
Z-X - Térkép nagyítása-kicsinyítése.

V.Z.

ÉRKEZÉSI

PC

Kivételesen most lesz egy kis PC-s érkezési oldal is, ugyanis az a szörnyű helyzet állt elő, hogy lapzártakor olyan hatalmas anyagok érkeztek, amelyeket feltétlenül meg kell említeni, s egy hoszabb leírást már helyhiány miatt nem tudtunk bezsúfolni a lapba. Gondolom sokak első játékai között szerepel a Prince of Persia. Na fogta magát a Broderbound Software, s kiadták a következő részt... És hoztak benne egy rakás újdonságot. A grafika színesebb, az ellenfél több, a játék sokkalta nehezebb. Aki ismerte az első részt, az el tudja képzelni, milyen lehet. Mód van játékállás kimentésére, illetve betöltésére, ami bizony nagy segítség. A figura még több animációra képes, egész egyszerűen ezt látni kell. A második játék, amit jó ha egy fél óráig láttam egyenlőre, igencsak klassznak ígérkezik, a baj egyenlőre az vele, hogy német verziót kaptunk csak belőle. A program a Veil of Darkness nevet viseli, s egy klasszul megrajzolt izonometrikus játéktéren játszódik, mint a kalad/RPG stílus új képviselője. Az intróban fura dolog történik hősünkkel: egy levelet kap, ami hatására rögtön saját repülőjébe ül, s elindul a sötét éjszakába. Valahol, nem messze az útirányától XY-gonosz galád cselt sző ellene... Ahogy megkapjuk az angol verziót, azon nyomban közöljük a leírást. Utoljára hagytam a legnagyobb, számomra a legkedvesebb anyag ismertetését. Ha valami így megdobogtatja a szívemet, az csak kaland lehet, s ha kaland, akkor Sierra vgy Lucasfilm többnyire. Hát ha nem is Maniac Mansion II-ről van szó, de megérkezett Sierra-éktól Al Lowe legújabb őrültsége, a Freddy Pharkas the Frontier Pharmacist. A játék a vadnyugaton játszódik, s a hajdani Larry nyomába léphetünk szegény Freddyvel, akinek mindenkivel meggyűlik a baja. Hogy a duplaszámban lesz róla leírás, az szent!





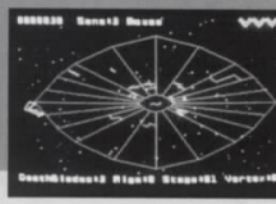


AMIGA

A Mirage a Humans nagy sikerén felbuzdulva kérte fel az Imagitec Designt, hogy gyorsan hozzon össze néhány új pályát az említett játékhoz. Úgy tűnik nem kellett túl sok bíztatás, mivel az eredeti Humans megjelenése után alig néhány hónappal immár a kezünkben tarthatjuk a Human Race-t. Nos, tehát nem egy második részről van szó, hanem csak néhány újabb pályáról. Őszintén szólva amikor elsőnek betöltöttem ezt a játékot, az volt az érzésem mintha véletlenül egy Humans-t raktak volna a Human Race dobozába, mivel a hosszú és továbbnyomhatatlan intrótól kezdve az első pálya kódjáig minden maradt a régi, s csak a kezdő pálya betöltődésekor győződhettem meg róla, hogy mégis jó helyen járok. A játék alcíme egyébként a jura korszakra utal (i.e. 136-193 millió évvel). Hogy hogyan is kerülnek oda az emberek? Nos ez a Mirage új, szenzációs felfedezése, miszerint: "Az ember a dinoszaurusszal együtt élt a földön." Ezt az állításukat olyan idétlen érvekkel támasztják alá mint pl.: Keresett-e már bárki is 70 millió évesnél fiatalabb dinoszaurusz maradványokat a kertedben? Mert ha nem akkor ez az állítás igaz lehet. Na persze nehogy ezt bárki is komolyan vegye. Visszatérve a játékra, ha esetleg valaki nem ismerné a Humans-t annak röviden a játék lényege: egy adott létszámú törzssel különböző tárgyak használatával kell a pályánként változó feladatokat teljesíteni. Ilyen feladat lehet pl. kiszabadítani egy embertársunkat, vagy meg/feltalálni használati tárgyakat. A feladatok teljesítéséhez mindig egy bizonyos helyre kell eljuttatni egy-egy emberünket, miközben persze számos veszély leselkedik ránk. Mivel időnk, s embereink száma korlátozott, a sikerhez jó logikára, és gyorsaságra lesz szükségünk. A pályák átrendezésén túl tehát sem a grafika, se semmi más nem lett új vagy jobb. Nem tudom hogyan tervezi a Mirage, de ha még több bőrt akar erről a játékról ilyen formán lehúzni, azt hiszem a közönség egy idő után meg fogja unni.



Az első terítékre kerülő anyag a Vector Storm nevet viseli. Első blikkre egy pite produkciónak tűnik, amit két percnyi játék után a sutba vág az ember, de játsszunk csak vele egy kicsit behatóbban! A cél, hogy négy-öt vonalból felépített űrhajónkkal a különböző alakú négyzethálós felületek tetején őrködjünk, hogy a lentről közeledő ellenséges űrnégyszögek, űrháromszögek és egyéb alakzatok ne tudjanak a tetőre eljutni. Természetesen nem csak mi aprítjuk őket a tűzerőnkkel, hanem ők is tüzelnek rendesen, illetve furcsa trükkökkel nehezítik meg életünket. Megfelelő számú "varangy" kilövése után egy újabb alakú pályára jutunk. Hogy még egy kicsit bonyolultabb legyen a dolog, betűk és jelek is röpködnek felénk, amik lehetnek segítő szándékúak is, de életünket is vehetik. Mindezt dögös fémzene kíséri, amitől még hangulatosabb lesz az egész. Kicsi a bors, de erős!



A krikett nem tartozik a legnépszerűbb sportok közé kis hazánkban, ami azt is jelenti, hogy a szabályokhoz kábé tizenöten értenek, azok is angol diplomaták. Az AUDIOGENIC ezért valószínűleg nem is nekünk fejlesztette ki új sportszimulációját, a Graham Gooch World Class Cricket című játékot, hanem kifejezetten angolszász piacra szánta. Mivel a szabályokhoz én sem konyítok, ezért csak az összbenyomásomat mondhatom el a grafikáról és hangeffektekről: kifejezetten megnyerőek! A figurák mozgatása impozáns, a több szemszögből való ránézés a pályára okos gondolat, a kis térkép, amelyen mindig láthatjuk a csapattársaink tartózkodási helyét szintén nem utolsó gondolat. A gyakori töltögetés sajnos nem válik a program előnyére, a labda megütésének a hangja viszont tényleg emlékeztet a Supersport-on néha felbukkanó krikett-közvetítések zajaira. Most már csak egy valami böki az oldalamat: mi az a krikett???

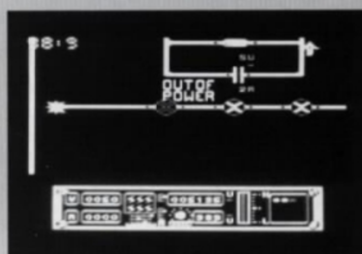


OLDAL C-64

A TITUS nem erőltette meg magát mostanában, hiszen alig csurrant-cseppent tőle valami az elmúlt évben. Most végre előrukkolt új üdvöskéjével a Super Cauldron-nal. Eleinte nem sokat tudtam vele kezdeni, mivel csak ide-oda mászkáltam a vízszintesen scrollozó első szinten, mindent kilőttem és árván maradtam. Elkeseredésemben egy farönknél lefelé húztam a joyt, és... hatalmas kiterjedésű barlangrendszerre bukkantam, amiből újabb pályák nyiltak. Vigazságom nem tartott sokáig, mert olyan gyorsan likvidáltak az ellenfeleim, hogy alig tértem magamhoz. A tűzkígyók, a legváratlanabb helyen lehulló cseppkövek és billegő halálfejek csak a kezdet, a játék során elképzelhetetlen mennyiségű akadály kerül az utunkba. Ebből is látszik, hogy a játék nagyon nehéz, bonyolult, és mindamellett szép is. A későbbi szintek hátterei és az ellenfelek mozgásai frankók, az animáció is baba. A scroll egy kicsit darabos, de ez megbocsátható, mivel több órás kikapcsolódást kapunk érte cserébe.



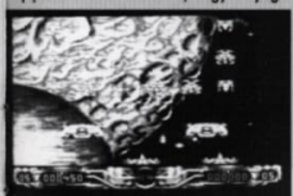
Circuit, azaz magyarítva "Áramkör" a címe annak a nemrégiben megjelent 100 pályás logikai játéknak, amely igencsak felborzolta a kedélyeket a szerkesztőségben. Hogy miért? Mert olyan állati nehéz, hogy négyen szenvedtünk vele, mire továbbléptünk a következő szintre. A játék célja, hogy a pályán lévő valamennyi villanykörtét felvillantsunk. Ehhez a kis csillagunkkal (elektron) energiát kell felvennünk, majd a körtéken áthaladnunk. Az energiafelvételt a fizikai alapismereteinkre támaszkodva tehetjük meg. A pályákat félvezetők, kondenzátorok, pozitív és negatív töltésű részecskék tarkítják, csak győzze kiismerni magát rajtuk az ember. A bejárható területet csak minden szint megkezdése előtt láthatjuk, itt kell megterveznünk haladási útvonalunkat, mert ezután emlékezetből kell irányítanunk kis elektronunkat. Kezdő fizikusoknak álljon itt néhány érdekesebb pálya kódja: HAWK, LAME, FULL, BEER, DOPE, COKE.



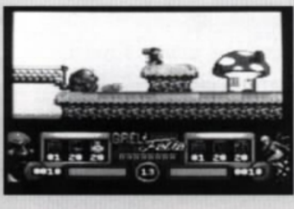
A CodeMasters még egy utolsó (?) rohamra indult a C64-es tábor életbentartására és két dögaranyos programot is piacra dobott. Az elsőnek már a neve is kacagtató: Bee 52. Bizonyára mindannyian kitaláltátok, hogy mi vagy ki lehet a főszereplője. Igen, egy szorgalmas, mézesszájú méhecske. A feladata nem is lehet más, mint nektár gyűjtögetése a virágokról, majd az összegyűjtött massza visszaszállítása a kaptárba. Ahogy az már lenni szokott, mindig valaki megzavarja a békés gyűjtögetésben: pókhasú keresztesek, hernyódzó pajorok, köpködő cserebogarak állják útját. Ezek ellen fullánkgolyóbisokkal védekezhet. Addig kell köröket rónia a levegőben, amíg össze nem szedett annyi nektárt, amiből a képernyő alján látható csuprot meg tudja tölteni édes mézzel. Ezután következik az újabb szint, persze sokkal mérgesebb és vérszomjasabb ellenfelekkel és lényegesen üresebb, megtöltendő csuporral. Az animáció annyira jól sikerült, hogy még a keményebb játékok kedvelőit is meghódítja egy pillanat alatt a kis "b-52-es".



Igen impozáns névre hallgat az X-AMPLE csapat új alkotása: Mega Starforce. A képernyő alján helyezkedünk el űrhajónkkal, amit az első néhány szinten még két apró pajzs is véd a fentről ránktörő idegen űrhajók lövéseitől. Szépen lassan ellepik az eget, majd heves rohamra indulnak, amit mi csak gyors joystick-mozdulatokkal, jó reflexekkel és a tűzgomb masszív igénybevételével tudunk kivédeni. Néha felgyorsulnak a manővereik, néha viszont békésen tűrik, hogy leszedjük őket az égről. Minden harmadik pálya végén egy főszörny keseríti meg az életünket, amit jópárszor el kell trafálni, hogy lenyugodjon. A grafika, mind a hátterek, mind az űrhajók tekintetében szép és látványos, bár egy kicsit túl csicsásnak tűnik helyenként. Az irányítás is nehézkes néhol, de mindent egybevetve egy betöltést megér (úgyis fél óra alatt végig lehet nyomni)...



Grell and Falla a címe annak a szintén a CodeMasters által forgalomba hozott anyagnak, amelyben egy kertész-párost alakítunk. Grell, a púpos kertész és Falla a tündérke elhatározzák, hogy rendbehozzák kedvenc patakpartjukat és tulipánt fognak nevelni rajta. Igen ám, de a talaj fertőzött és kukacok is ólálkodnak rajta. A teendő: a fertőzött területeket tündéri varázslattal (azaz trágyázással) eltüntetni, a kukacokat pedig súlyos ökölcsapásokkal kíméletlenül kiirtani. A tulipánok ezek után már csak öntözést és gondoskodást igényelnek és persze állandó felügyeletet, nehogy valamelyik kukac mégis lerohanja és belakmározza. Újabb töveket a közeli boltban vásárolhatunk, ha néhány eszközünket áruba bocsátjuk helyettük cserébe. Az ismertető hangvételéből is kiderül, hogy enyhén gyermekded az anyag, de manapság már ennek is örülni kell.



DEMO ROVAT

Welcome demo freaks!

Megint eltelt egy kis idő, úgyhogy itt az idő némi demologiához. Nem kis meglepetésemre az iskolai évvégi hajrára fittyet hányva igen szép mennyiségű anyag érkezett, ami már csak azért is meglepő, mert eddigi tapasztalataim szerint ilyenkor kicsit visszazuhan a programáradat. Szép számban jelentek meg kisebb terjedelmű (1-2 file-os) demok és még két említésre méltó slide show, a finn EXTEND és a német SUNRISE jóvoltából. Ebből a demo orgiából mára 3 alkotást választottam ki, kezdve a TOUGH 'European Community' nevű demojával. Számomra a TOUGH név teljesen ismeretlen volt addig, amig egy újságban fel nem tűnt egy cikk róluk, hogy megnyerték a 64'er magazin által kiírt demo versenyt. Mivel a demo a W.O.C.-ra (World Of Commodore) íródott, a készítők szellemesen az Európai Közösség nevet adták munkájuknak, amit csak tetőz, hogy az egyes részek neve is a közösség országainak nevét tartalmazza. A programozók csináltak egy extra file-t aminek segítségével a részeket külön-külön is betölthetjük. Ebben a programban az ország zászlója alatt a következő információk találhatóak: ország neve, fővárosa, területe, lakosságának száma és végül a demo rész igazi neve. Az irq-loaderről anyyit érdemes megjegyezni, hogy különböző nagyságú labdák forognak töltés közben tetszetős zenei aláfestéssel. A tizenkét részben a következő dolgok találhatóak:

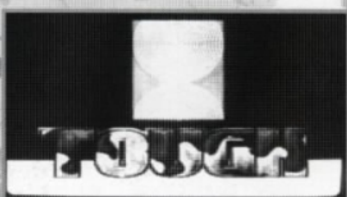
- starball 256 multicolor dots-ból
- 16 színű colorcircle
- sideborder sprite stretcher (scroll)
- hires 1x1-es dxycp
- fli lcr
- 5 logomover (multicolor)
- hires sprite multi plexer
- multi picture fpd + sideborder sprite stretcher
- plazma (egészképernyős) + rajta 1x1-es dycp és tough sprite-ok
- slimy green screen
- interferencia
- the end: 64'er tv szignál

A demora jellemző a szinte tökéletes design és a jól, részekhez illően megválasztott zenék. Bízvást állíthatom, hogy az utóbbi hónapok legjobb demoja.

Betalálás 98%

Következő anyagunk szintén a megademo kategóriába sorolható, és a holland PARADIZE követte el. Demojuk címe "Hard Target" és abból a célból született, hogy bebizonyítsák a PARADIZE még mindig tagja a C64-es scene-nek. A demohoz érkezett note elárulja, hogy senki ne várjon semmi bombasztikus codeot, mivel a csapat grafikusa áll a háttérben. Ennek ellenére én ismerve a grafikus







adottságait, rosszabb végeredményre számítottam. Ezen az anyagon egyébként igen meglátszik, hogy nem profi coder csinálta mivel két-három esetben is ugyanolyan 'képbehozó' rutin van használva a képek megjelenítésekor. A következő effektek lettek felhasználva munkájukban:

- 16 színű kép + chessboard
- 1x1 uppscroller + grafika a képernyő felső részén
- 15 sprite multi plexer
- kb. 1x2-es függőleges dycp
- vector scroll

Sajnos az összhatást igen rontja, hogy eléggé észrevehető a demo 'összedobása'. Néhány helyen a design hagy némi kívánnivalót maga után. Végül összességében nem rossz teljesítmény egy grafikustól...

Betalálás: 57%

A végére egy talán újdonságnak számító, egyrészes demot hagytam... A készítője a legendás TRIAD, címe 'The Unbits'. Introval együtt három részből áll, és a code egyetlen egy emberhez, bizonyos KRAVIN nevéhez köthető. A kezdés egy szokványos TRIAD effekttel kezdődik, amit szinte minden introjukban megtalálhatunk valamilyen formában. Az intro elég egyszerű, főként a demo megszületése történetének elmondására szolgál. A maradék két részben KRAVIN a következőket tette:

- 4 bit plazma colormover
- igen finom plotscroll

Betalálás: 70 %

Az értékelésnél a talán kicsit magas érték annak tulajdonítható, hogy egy-egy file-os demot nem lehet egy megademohoz hasonlítani. Búcsúzóul annyit elárulok, hogy a következő számban bemutatásra kerül egy új magyar csapat első megademoja... De addig is ez maradjon meglepetés! Laterness...

MR.WAX

DEMO ROVAT

Hello Dudes!

Tetemes számú levél érkezett szerkesztőségünkbe a Demo Rovat kapcsán. Sokan megjegyeztétek, hogy kevés 1 oldal ebből a témából, mások pedig azt szeretnék, ha a C64-es mellett Amigával is foglalkoznánk. Nos, hogy egyszerre járjunk mindenki kedvében, itt a merőben megújult és jelentősen megnövekedett rovat. Most aztán nekikezdünk...

Az Anarchy-t csak egy hajszál választja el a haláltól, ugyanis a csapat törzsét képező emberek elhagyták őket. A kivált tagokhoz csapódott még néhány Sanity, Freestile és Quartz dude és már meg is született a Lemon. A csoport alig múlt el egy hónapos és máris kirukkoltak első demójukkal, mely az Announce nevet viseli. Ezúttal sem kellett csalódni a készítőkben, a grafikus duo, Facet és J.A.D.E. (ex-Slash) a maximumot nyújtotta, ehhez jött hozzá az 'Anarchy' légkört megteremtő Julius (ex-Mad Freak) melódia. Természetesen szót kell ejtenem Hannibal hangulatos vector ball effektjéről és kellemes, 2 frame-es picture zoomerjéről, ami a Z tengely körül forgat egy 4096 színű Lemon logot. Található még a demóban egy eddig soha nem látott érdekes plotter effekt is.







A következő demo már decemberben elkészült, alkotói azonban befejezetlennek könyvelték el és úgy határoztak, hogy dolgoznak még rajta egy keveset. 4 hónap elteltével a Kefrens egy 2 lemezt felölelő produkcióval állt elő, mely a Gathering '93 partyn indított demok közül a legjobbnak bizonyult. Megalkották '93 eddig legnagyszerűbb demoját a Desert Dream-et. A demo egy néhány perces vektorfilmmel indul, amely ecsetelni hivatott a Kefrens és Melon Dezign között duló 'háborút'. Ezt követően megcsodálhatunk egy R.W.O. grafikát, amit egy szemtelenül nagy kép-animáció követ. A továbbiakban találkozhatunk még egy zoomed scroll-al és egy 10000 pontból álló vektorkockával. Ezt követően egy vektor csatornában utazhatunk, szemtanúi lehetünk, amint egy forgó penge hasít a monitorunk kellős közepébe. A demóból nem hiányozhat a picture-zoomer sem, mely segítségével egy fantasztikus képet vizsgálhatunk meg egészen közelről. 4800 sinedot 2 bitplane-en és két hatalmas valósidejű gömb zárja a sort. Ez a demo sem mentes a manapság olyannyira divatossá vált rejtett részektől. Próbáljunk meg a második lemezről bootolni...

Code: 5
Grafika: 5
Zene: 5
Design: 5
Összhatás: 5

Utoljára, de nem utolsó sorban szeretnék szót ejteni a Sanity legújabb produkciójáról, melynek Interface a címe. A semmitmondó címmel ellentétben igen kellemes alkotásról







van szó. Cougar egy szépen kidolgozott képe és és egy 2048 pontos 'csillagmező' után ismét utazunk, ezúttal egy dot csatornában. Látványos képváltások közepette egy 3D glenz-mezőt követően a készítők névsora tárul elénk. A következő igen eredeti effekt egy koponyát zoom-ol és forgat az Y tengelyen. A nagy volumenű rutinok között kell emlegetnem azt a szerény 6 darab vektorkört, ami a jelenlegi világcsúcs e téren. Nem elhanyagolandó az a 3D zoomolt és Z-ben forgatott rastertunnel, ami csakhamar egy stencil kocka oldalává alakul. A kocka többi oldalán különféle grafikák lapulnak. Cosmos - a coder duo egyik tagja - teljesen érthetetlen módon a továbbiakban nem mutat érdeklődést sem a scene sem a demoirás irányában. Virgil a demo zeneszerzője is elpártolt a csoporttól, jelenleg a Masque/TRSI oszlopos tagja.

Code: 5
Grafika: 4
Zene: 5
Design: 4
Összhatás: 4

Mostanra ennyi. A következő alkalommal a világ jelentősebb demoi mellett néhány magyar stuffról is szólok majd.

D-MAGE

THE LEGACY

A Microprose név hallatán gondolom mindenkinek a jobbnál-jobb szimulátorok jutnak eszébe. Persze náluk is akadnak kivételek, egyszer-egyszer becsöppenhet valami más is, aztán ezek a stuffok vagy jobban vagy gyengébben sikerülnek. Mostani anyaguk, a Legacy mindenen túltesz: stílusát tekintve szerepjáték, de még hozzá milyen! Grafikája mögött elbújhat az összes eddigi hasonló stuff, hangulata tökéletes. S hogy miről is szól? Egy hatalmas kúriában, a ködös Albionban, a tengerparton démoni erők munkálkodnak. A ház tulajdonképpen egy dimenziók közötti kapu, s ez a tény a tulajdonos famíliát, a Winthrop családot átokként kíséri. Fél évszázadonként megnyílnak a kapuk, s a démoni erők elszabadulnak a házban. Minden ötvenedik évben, a csillagok találkozásakor egy Winthrop meghal, s egy újabb kapu nyílik meg. Közeleg az idő, hogy az utolsó kapu is feltáruljon, ami azt jelenti, hogy a túlvilági fenevad, Belthegor eljut a Földre, s hatalmába kerítheti bolygónkat. A csillagok nemsokára találkoznak, amikor az utolsó Winthrop is megérkezik...

A hatalmas Winthrop ház 1639-ban épült, két emelettel és egy alagsorral. 1665-ben néhány rejtett folyósóval toldották meg a pincét. A 3. szint (a múzeum) 1727-ben épült a két emelet fölé. 1730-ban a rejtett járatokat összekötötték néhány természetes barlanggal. 1780-ban felépül az utolsó szint. Végül 1861-ben a 3. szintet elkülönítették bolondok számára. Már a XVII. századtól jegyeztek fel fényjelenségeket a ház körül minden évszázad 43-as és 93-as évében. Most, eljött ismét egy 93. év! Ezen a házon keresztül a gonosz istenek - Alberoth, a Viszályszító, Melchior, a végtelen űr, és Belthegor a fenevadak ura, a triumvirátus feje - kezére juthat a földi a világ. Belthegor az asztrál síkon, Melchior a végtelenben él, s Alberoth e kettő között található. Mi a család utolsó leszármazottjaként érkezünk a házba, s rajtunk áll vagy bukik a világ sorsa...

Gondolom sokakban keltett egy kis borzongást a bevezető a The Legacy-ról, a Microprose kiváló szerepjátékáról. A Legacy egyszerűen brilliáns. Fantasztikus grafika (az egész Ray-Trace-elt), eddig még sehol sem látott megoldások, intelligens kezelés - ez jellemzi a játékot. Hogy a lényegre térjek, a Legacy, mint szerepjáték leginkább az Ultima Underword-ökre hasonlít, főleg az egy ember irányításban és a menükezelésben. A grafikát leginkább a Beholderekhez tudnám mérni, bár annak a minőségét jóval túlszárnyalja. A sztori azt hiszem a bevezetőből tökéletesen kiderült: kellően kísérteties, nyomasztó, egyszóval aki egy kicsit ki akar kapcsolódni a mai unalmas világból, az lépjen be a borzongás házába. Még mielőtt a kezelésre kitérnék, néhány szó az eddig soha nem látott ablakos megoldásról: a képernyőn egy külön mozgatható ablakban (mint a Windowsban) látható a grafikus képernyő, s ennek a méretét tetszés szerint (!) állíthatjuk. Tehát a pixelek növekednek/csökkennek, ha akarjuk az egész képernyőt befedi a játéktér, ha akarjuk csak éppen egy picike kockába látjuk azt, miniatűr változatban. Ilyennel még eddig nem találkoztam! A sok színnek köszönhetően, ha teljes képernyőre nyújtjuk meg az ablakot, akkor sem lesz túl darabos a grafika. Na de most már tényleg lássuk a medvét:

Generálás

Miután a játékot sikerült elindítani (ehhez szükséges egy 386-os PC, 800 Kbyte EMS memória, és 610.000 byte szabad hely; a maradék memóriánkból legjobb, ha cache-t csinálunk), megtekintettük a csodás introt (mintegy 6 MB-nyi, teljes képernyős animáció 3D-Studioval készítve), a főmenüben találjuk magunkat. Természetesen itt is, mint minden RPG-ben, a karaktergyártással kell kezdenünk. Amennyiben ki akarunk lépni DOS-ba, már most ráclickelhetünk a "Quit"-re, ha vannak kimentett állásaink azokat betölthetjük (Load saved game), illetve folytathatjuk ott a játékot, ahol legutoljára abbahagytuk (Continue Current Game). Na de lássuk a lényeget, a "Create a Caracter" menüt. Miután beléptünk ide, egy arcot látunk a képernyőn, s alatta a következő ikonok: "Prevoius" - az előző arcra, "View caracter" - megnézni a karakter tulajdonságait, "Main Menu" - vissza a főmenübe, és "Next" - azaz a következő arc előhívása. Ha a tulajdonságok behatóbb vizsgálatánál döntünk, megjelenik hősünk feje a bal oldalon tulajdonságaival, ő maga középen, s jobb oldalon a varázslatai. A képernyő tetején a következő ikonokkal találkozhatunk: "Front Page" - vissza az előző menübe, "Re-Design" - a karakter újragenerálása (amennyiben nem vagyunk megelégedve a gép által szétosztott pontokkal). A képernyő alján most is megtalálhatóak a lapozóikonok az előző/következő emberre, illetve megjelenik az "Accept caracter", amivel véglegesen elkötelezhetjük a kiválasztott karaktert a kalandra. A "Cancel"-re akkor van szükség, ha mi generáljuk az adatokat, s meggondoljuk magunkat közben - ekkor visszaáll a gép által készített. Amennyiben mi osztjuk el a karakter tulajdonságaira a pontokat, a különféle tulajdonságok melletti + illetve - nyilacskákkal tehetjük ezt. Lássuk a tulajdonságokat, hisz erre az egész játék folyamán szükség lesz:

Attribute points - ez a csík a szétosztható manna mennyiségét jelzi a különböző tulajdonságok között.

Strenght - erő. Ennek a tulajdonságnak 4 alformája létezik: Browling - erőszak; Club - szúrás; Force - lökés; Lift - emelés.

Knowledge - tudományok. A fajai: Electronic - elektronika; First Aid - elsősegély; Meditation - meditáció; Mechanycs - mechanika.

Dexterity - ügyesség. Ennek is négy "alfaja" van: Blade - vívóképesség; Dodge - elhajlás; Firearms - lőfegyverek; Throw - dobás.

Stamina - állóképesség. **Willpower** - akaraterő (varázsolni csak akkor tudunk, ha erre adunk jócskán a mannából); **Health** - életerő, a staminától, erőtől függ.

A képernyő jobb oldalán látható a magic pontunk, s ha tudunk varázslatot, annak a mértéke, hogy ahhoz a varázslathoz mennyire értünk. Az ugyancsak a jobb oldalon látható "Skill and magic points"-okat az Attribute pontokhoz hasonlóan oszthatjuk el a tulajdonságaink között. Ha megfelel a karakterünk, egy click az "Accept"-en, s némi töltögetés után a játékképernyőn találjuk magunkat. Itt a következőket láthatjuk:

Kezelés

Mint említettem, a játéktér teljesen ablakos megoldású, tehát a ablakok helyzetét/méretét teljesen mi határozhatjuk meg. Na de lássuk az alap beállításban: alul látható a szövegablak, ahol a gép kommetálja cselekvéseinket, mozdulatainkat, próbálkozásainkat. A mellette lévő ablakban az automata térképünket láthatjuk, amit a gép szorgalmasan rajzol játék közben. Igazán hasznos opció. A mozgatónyilak is kaptak egy külön ablakot a varázslatokkal egyetemben. Gondolom, senkinek sem kell magyarázni a nyilak jelentését. A varázslatikonok a következőképpen üzemelnek: amennyiben a kezünkben fogjuk a varázskönyvünk, s van megfelelő mennyiségű varázspontunk, képesek vagyunk varázslatokat elsütni. Ezeknek különféle kis ikonjaik vannak, s rájuk clickelve aktivizálhatjuk őket. Amennyiben a jobb gombot lenyomva tartjuk rajtuk, választhatunk: a "View"-val elovashatjuk a varázslat lényegét, a "Prepar"-rel felkészülhetünk rá (a felkészülés fokát a prepare szó mellett megjelenő 1-2 vagy 3 # jellel állíthatjuk be), és "Cast"-tal elsüthetjük a varázst (a #-k erre is vonatkoznak). A képernyő legnagyobb részét foglalja el a játéktér. Itt a Beholderhez hasonlóan mozoghatunk, és ha valamilyen tárgyat fedezünk fel, a jobb gomb folyamatos lenyomásával az emberünkre clickelve tehetjük el azt. Egyéb dolgokat is a jobb gombbal végezhetünk, pl. egy kapcsoló lenyomását, ajtó kinyitását, stb. A bal gombbal az aktuális dolgot megvizsgálhatjuk: az "Examine" - megvizsgálni minden esetben látható, a többi ige a tárgytól függően változik. Például a jegyzetek esetén megjelenik a "Read" - olvasni, felvehető tárgyak esetén a "Get", zárt ajtók esetén a "Force" - betörni, stb. Az utolsó ablakban látható emberünk képe, felette a piros csík jelzi az életerejét, a zöld a magic-pontjait. Alaphelyzetben 4 + 2 dolog lehet nála. Emberünk mellett látható "Hit" - ütni és "Aim" célozni, harc esetén lesznek érdekesek, gondolom nem kell őket magyarázni. Az ablakban legalul látható az ütés-csík, ami ütésnél leugrik, és meg kell várni, hogy ismét felmenjen, azaz emberünk visszanyerje állóképességet, és ismét ütni tudjon. Ha lapozunk egyet az ablak jobb alján lévő nyilacskával, a tulajdonságainkat tekinthetjük meg, és a tapasztalati-pontjainkat. Ha szereztünk egy kis tapasztalai pontot, azt arányosan eloszthatjuk tulajdonságaink között - úgy mint a generálásnál. Ha még egyet lapozunk, a varázskönyvünkhöz érünk, melyben megtekinthetjük varázslatainkat, illetve, hogy mennyire értünk hozzá (ne felejtsük el, hogy ezeket a képességeket is lehet növelni a XP-ből). Nagyjából a kezelést kivégeztük, úgyhogy jöhetnek a varázslatok:

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	96%	-	-
HANG/ZENE	80%	-	-
JÁTSZHATÓSÁG	96%	-	-
ÖSSZHATÁS	94%	-	-





Varázslatok

Belgor's mental Violation: Az ellenfél agyára, tudatára ható varázslat.

Flames of Desolation: Kellemes támadóvarázslat, sokan a játék kezdetén rendelkeznek vele.

Malevolent Compression: Egy ősi arab varázslat, amivel a szellemeket dugták a palackba. Hasonlóan működik ez is.

Maelstrom of the Mind: Akire elmormoljuk esetleg megőrül egy kis időre (víziói támadnak, összezavarodik).

Winds of Destruction: Romboló szélvihart gerjeszthetünk vele (mint a csúnya zöld szörnyek az első emeleten).

Arcane Tower of Reason: Megvédi az agyunkat az ellenség tudatunkra ható varázsaitól.

Crimson Mist of Myamoto: Csökkenti a pszichikai ingadozásainkat, nyugtató hatással van a varázslóra.

Aura of Mystic Defense: Az ellenfél ütéseitől véd.

Shroud of the Dark Walker: A test áthelyeződik egy másik helyre.

Xython's Guiding Eye: A dobó és tűzfegyverektől véd.

Mantle of Endurance: Kitartóbbá tesz, megerősít, gyógyít.

Swifts Limbs of Mercury: Emberünket meggyorsítja.

Iron Fist of Agatta: Igen erős ütést visz be ellenfelünknek.

Sight of the Dark Walker: Fényvarázs.

Elixir of Health: Gyógyító varázs.

Dimensional Rift: Egy kaput nyit meg a másik dimenzióba.

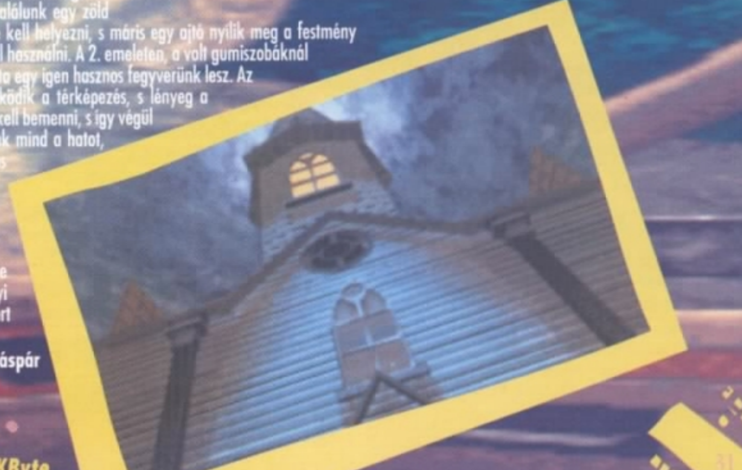
Sword of Shadow: Megidéz egy varázserővel bíró kardot.

Key of the Shadow Lord: Zárt ajtókat nyithatunk meg vele.



S végezetül néhány tipp a játéhoz: az első szobából rögtön menjünk be a jobb felső szobába, s az itt lévő bőröndöt tegyük emberünk kezébe, hisz rendkívül kevés hely van tárgyak számára. Nem messze a kiindulástól találunk egy kulcscsomót. Ezt is tegyük el, és ha találunk kulcsot, erre fűzzük fel, ne foglaljanak helyet az invertoryban. Ha megisszuk a szenteltvizet, növekszik a HP és a magic-pont, de az élőhalottak ellen is jó fegyver. A magic-kristállyal meditálni tudunk, s ekkor a varázspontunk növekszik. A földszinten, az akasztott emberes szobában találunk egy emberi fejet a szekrényben, ami valójában egy kulcs. Szintén a földszinten találunk egy szerelőkészletet, amivel ajtókat, széfeket nyithatunk ki. Az első emeleten találhatunk egy mappát az épület bal felső részében, amibe a menet közben talált feljegyzéseket tehetjük be. Ha varázskönyvet találunk, azt rögtön magoljuk be, hogy ne foglaljon helyet az inventoryban. Az előszobában az üvegbúra alatt lévő démon-szobrot a búra széttörésével vehetjük ki. Ha találunk egy zöld ékkövet, azt az előszobában lévő festményen látható amulettbe kell helyezni, s máris egy ajtó nyílik meg a festmény mögött. A mágiával lezárt ajtók nyitásához a Abhomet kulcsot kell használni. A 2. emeleten, a volt gumiszobáknál egy őrültre lelünk, aki egy baltával támad ránk. Ha leütjük, a balta egy igen hasznos fegyverünk lesz. Az első emeletnek van egy meglehetősen fura része: itt nem működik a térképezés, s lényeg a következő: minden ajtó meg van számozva 1-6-ig. Ezeken sorba kell bemenni, s így végül megszerezhetünk egy zöld szobrot, illetve, ha sorban végigjártuk mind a hatot, akkor bemehetünk a hetesen, ami az emelet egy teljesen más részén helyezkedik el, s semmiképpen nem lehetett eddig bemenni rajta.

Lehetne még ezernyi tippet adni a játékhoz, de erre nemigen van hely az újságban. Remélem az senki fejében nem fordult meg, hogy teljes leírást készítsünk róla térképekkel, mivel az lenne úgy 6-7 oldal kis betűkkel. Mindenesetre a kezdéshez elég ennyi infó, s különben is: az izgalmak csak ezek után kezdődnek és miért venném el azt a kedves olvasótól...



Koronczai Gáspár



ODIN – A legfőbb isten. Lépése: max. 2 vízszintesen vagy függőlegesen.



TYR – A legbátrabb az istenek között. Jobb keze hiányzik. Őt leütni csak három oldalról bekerítve lehet. Lépése: bármennyit vízszintesen vagy függőlegesen.



LOKI – A hazugság boszorkánya. Lépése: bármennyit, de csak átlósan.



THOR – A mennydörgés istene, és a hatalmas kalapács, a Mjollnir hordozója. Lépése: bármennyit, vízszintesen vagy függőlegesen.Ha ellenség által foglalt kockára lép, az ellenséggel együtt ő is leütődik.



FENRIR – Farkas, a játékban a Valkyries ellenpárja. Lépése: csak 2 mezőt léphet vízszintesen vagy függőlegesen, viszont a mellette lévő mezőn álló bármilyen figurát átugorhatja.



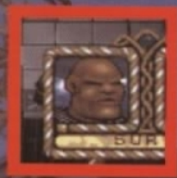
FREY – A termékenység istene, hatalmas harcos. Lépése: bármennyit, de csak átlósan.



JORMANGAND – A kígyó. Lépése: bármennyit vízszintesen vagy függőlegesen. Ő szintén rá tud lépni az ellenfél által foglalt mezőre, ugyanúgy mint Thor.



VIDAR – Odin fia. Lépése: max. 2 vízszintesen vagy függőlegesen.



SURT – Az óriás tűz királya. Lépés: bármely irányba, de csak egyet.



HEIMDALL – A Szivárványhíd őrzője. Lépése: bármerre, de csak egyet.



GARM – A barlangok kapujának őrzője. Lépése: bármennyit vízszintesen vagy függőlegesen. Megöléséhez három oldalról kell körülvenni.



VALKYRIES – Ő tud repülni a legnagyobb sebességgel. Lépése: csak 2 mezőt tud vízszintesen vagy függőlegesen, viszont a közre eső bármilyen figurát át tudja ugrani.



HYRM – Rettegett kapitánya a Naglfar hajónak. Lépése: max: 2 vízszintesen vagy függőlegesen.

The Legend of RAGNAROK

A táblás játékok nem tartoznak a leglátványosabb számítógépes programok közé, így talán még nehezebb valami egyedit, s sikereset alkotni. A Mirage-nak viszont úgy tűnik ez sikerült. A Ragnarok más néven a King's Table még a vikingek kedvenc játéka volt, s mára csaknem teljesen feledésbe merült. Az Imagitec programozói azonban szerencsére felkutattak minden rendelkezésre álló adatot, s a szabályok egyik könnyebb változatát alkalmazva egy remek játékot produkáltak. A programot még egy kis kerettörténettel is ellátták mely röviden a következő: Odin a legfőbb isten látva fogyó hatalmát, nem tudja elviselni, hogy esetleg vissza kell vonulnia. Megkezdődik hát az apokaliptikus harc az istenek között. Kezdéskor a táblán középen helyezkedik el a támadó játékos 12 világos figurája, a tábla négy szélén pedig a védő játékos 24 sötét figurája. A sakkal ellentétben viszont itt a fekete kezd. Mielőtt belemennénk a játékmenetbe, nézzük, hogy az oldalsó pecséteknél miket állíthatunk be. Legfelül van az option menü, alatta a játékról kérhetünk info-t, majd a load-save opció következik. Ezután jön a demo mode bekapcsolója, s végül a legfontosabb a játék indítása. Ha ezt megtettük, választhatunk, hogy King's Table-t akarunk játszani egyforma figurákkal animációk nélkül, vagy Ragnarok-ot az istenekkel. Ez utóbbi esetén még a "két játékos üzemmód", az "új mérkőzés kezdése", vagy az "egy mérkőzés folytatása" közül kell vá-lasztanunk. Ha ez is meg van most már csak ki kell válogatnunk a nekünk szimpatikus istenségeket (összesen négyet), majd a jobb egérgombbal kiszállva már kezdődik is a játék. A tábla közepén helyezkedik el a trón, azon pedig Odin akit tehát a fehér játékos fog irányítani. Körülötte állnak a többi (kiválasztott) világos istenek és alatt-valóik, a tábla szélén pedig tehát a sötét istenek s az ő alattvalóik. A fehér játékos célja az, hogy Odin-nal kitörjön, azaz hogy a tábla egyik sarkán lévő körre eljuttassa. A fekete játékos feladata így hát magától adódik: megakadályozni ebben Odint, azaz leütni. A figurákat úgy lehet leütni, hogy az ellenfél játékosát (a leütendő istentől függően) megfelelő számú figurával kell közrefogni. (Általában kettővel a szemközti oldalakon, de Odint pl. mind a négy oldalról kell.) Ilyenkor a Battle Chess-hez hasonló, de attól sajnos jóval silányabb animációk töltődnek be a küzdelemről. Ha azonban egy figura maga lép be két ellenséges játékos közé, úgy az természetesen nem ütődik le. Csakúgy mint a sakkban a különböző figuráknak különböző lépéseik vannak. Az egyszerű alattvalóknak (belőlük van a legtöbb) olyan a lépésük, mint a sakkban a bástyáé, vagyis függőlegesen vagy vízszintesen bármennyit mozoghatnak. A figurák lépéstípusairól az info-t egyéb-ként játék közben is, a kereszttel rájuk állva majd az "I"-t lenyomva, lehívhatjuk. A különböző istenek tetszés szerinti variálásával sokféle felállást tudunk létrehozni, s így a játék végülis változatosabbá válik mint pl. a sakk. A programnak persze vannak gyengéi is, gondolok itt arra, hogy az animációk például gyengére és unalmasra sikeredtek. A másik szembetűnő negatívum pedig az, hogy a küzdelem bizony elég egyenlőtlen; Odin-nal kitörni ugyanis nem olyan nagy dolog, de próbáljunk csak meg a védekező játékossal lenni. Szinte biztos, hogy veszíteni fogunk.





ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	90%	88%	-
HANG/ZENE	72%	60%	-
JÁTSZHATÓSÁG	89%	89%	-
ÖSSZHATÁS	89%	87%	-

Vári Zoltán

BATTLE ISLE

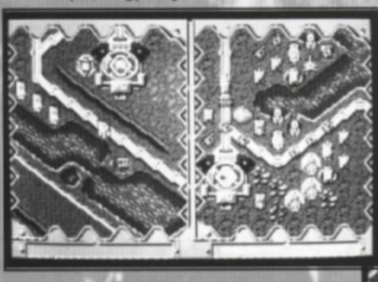
DATA DISK II

Te jó ég, hány bőrt akar még lenyúzni a Blue Byte erről a szerencsétlen Battle Isle-ról? - ez volt az első gondolatom, amikor a kezembe került a Battle Isle Data Disk - Moon of Chronos. Annak idején a Battle Isle az egyik kedvenc programom volt, úgyhogy amikor az első data diskek megjelentek hozzá, nagyon sokat vártam tőlük. Sajnos keservesen csalódnom kellett, ugyanis ezek a játékok csak úgy bűzlöttek a "hogyszerezzünksokpénztkevésmunkával" mentalitástól, úgyhogy a Moon of Chronos-tól már semmi jót nem reméltem. És láss csodát, a Blue Byte ismét valami nagyot, eredetit alkotott! Nyugodtan mondhatom, erre érdemes volt várni.

Az első dolog, ami feltűnt a játékkal kapcsolatban az volt, hogy önállóan is elindítható, nem kell hozzá az eredeti Battle Isle. Ezen kívül a program készítői még átalakították a címképernyőt, új záróképeket csináltak és ami még fontosabb: teljesen átrajzolták a terepet és egy csomó új egységet is kreáltak. Változatlan maradt viszont a jól bevált irányítás, a harc menete és a csapatok fejlődése. Ezekre nem is térek ki külön, ugyanis egy régebbi 576 KByte-ban már megjelent egy részletes leírás a Battle Isle-ról, ott megtalálhatjátok az irányítás és a csaták ismertetését. Az új terep leginkább abban üt el a régitől, hogy nagyon sziklás, kopár, víz sehol sincs, úgyhogy tengeralattjárókat vagy anyahajókat ne is keressen senki, viszont vannak nagy lávatavak, amik fölött csak légpárnás járművekkel közlekedhetünk.

AZ ÚJ EGYSÉGEK

R-1B Demon: könnyűgyalogság, elég lassú és kicsi a tűzereje. Csak gyárak, depók megszállására használjuk, vagy végső esetben a bázisunk védelmére.





R-4B Demon: nehézgyalogság, kicsivel erősebb és lassabb, mint az R-1B.

P-T2 Python: páncélozott személyszállító, a gyalogságot tudjuk vele szállítani. Harcban nagyon gyenge, viszont elég gyors.

T-8B Scorpion: közepes harckocsi, támadásra és védekezésre egyaránt jól használható, gyorsasága miatt váratlan hadmozdulatok, átkaroló hadműveletek végrehajtására kiválóan alkalmas.

T-9B Blade: a T-8B továbbfejlesztett változata, nagy a tűzereje és nehezen sebezhető, viszont elég lassú és a légi támadásokkal szemben teljesen védtelen.

Fav 2B Buster: sorozatvető, könnyen sebezhető és elég kicsi a tűzereje, viszont 3 mező távolságra is el tud lőni és nagyon gyors. Gyalogság és tüzérség ellen hatékony igazán.

G-12B Light: könnyűtüzérség, gyengén páncélozott, nagyon lassú és a tűzereje is legfeljebb csak közepes, viszont 3 mező távolságra is tüzelhet, ami a védekezésnél nagyon jól jön.

HG-13B Angel: nehéztüzérség, gyengén páncélozott és lassú, viszont nagy a tűzereje és a lőtávolsága 6 mező, úgyhogy néhány ilyen egységgel csírájában fojthatunk el egy-egy ellenséges támadást.

SR-100 Flame: nehéz sorozatlövő, akár a HG-13B, csak a lőtávolsága 10 mező és a tűzereje is jóval nagyobb.

SC-X Mammut: szállító egység, nem túl gyors, de erős a páncélzata és sok egységet elbír, harcban viszont nagyon gyenge. Elsősorban tüzérségünk gyors átcsoportosítására érdemes használni.

M-21 Virus: vadászrobot, lassú és szinte nincs is rajta páncél, de az ellenfél számára láthatatlanok és nagyon nagy a tűzerejük. Depók, gyárak védelmére érdemes használni őket.

SC-PB Wizard: műszaki alakulat, nem túl gyors és a tűzereje is elég kicsi, viszont két kör alatt fel tud építeni egy működőképes depót.

MM-2B Gnom: műszaki alakulat, eddig még semmire sem tudtam használni.

AD-6B Blitz: tábori légvédelmi löveg, közepesen páncélozott és nem túl gyors. Légi egységek ellen jó a tűzereje, de be lehet vetni szárazföldi harcban is.

AD-10B Sphinx: légvédelmi üteg, légi egységek ellen nagyon nagy a tűzereje és a lőtávolsága 6 mező, úgyhogy nem árt a bázisunk közelébe, az esetleges légidesszant akciókat megakadályozandó, néhányat telepíteni.

BF-2 Cobra: vadászgép, nagyon gyors és légiharcban halálosan pontos, viszont szárazföldi egységeket egyáltalán nem tud támadni.

BT-1 Titan: szállító repülőgép, nem tud támadni, de a páncélzata elég jó és sok egység fér bele. Depók, gyárak elleni hadműveletekhez ideális.

BA-1 Condor: bombázó, szárazföldi egységeket 2 mező távolságból is támadhat, viszont légiharcban nem jeleskedik.

BA-3 Pirate: harci helikopter, szárazföldi és légi harcban egyaránt jól használható, a páncélzata is egész strapabíró, viszont elég lassú.

T-100 Zeus: mobilizált erőd, maga a guruló halál. Nagyon lassú, de a páncélzata iszonyatosan erős, a tűzereje hatalmas. Lőtávolsága 2 mező, utak, sík területek megtisztítására a legjobb.

BB Rocky: őrtorony, nehezen sebezhető és a tűzereje is jelentős, lőtávolsága 3 mező.

L32B Troll: légpárnás jármű, a tűzereje elég jó, és ami a legfontosabb: tud a láva fölött is közlekedni. Fő gyengéje, hogy a légitámadásokkal szemben elég védtelen.

TLAVB Whale: légpárnás szállítójármű, harcban elég gyenge és könnyen sebezhető, viszont remek kis partraszálló hadműveleteket lehet vele végrehajtani.

AD7 Magic: légpárnás légvédelmi üteg, szárazföldi és légi egységek ellen egyaránt jó a tűzereje, lőtávolsága légi egységekre 2 mező.

TIPPEK & TRÜKKÖK

-Mindig igyekezzünk a legerősebb ellenséges egységeket egyszerre több csapatunkkal is támadni, így jóval kisebb veszteségek árán lényegesen több kárt tudunk okozni, mint egy-egy elleni harcban.

-A játékban kulcsfontosságú a tüzérség jó elhelyezése, mivel egy vaskeresztes nehéztüzér-egység egyetlen lövéssel még a legjobban páncélozott szárazföldi csapatot is meg tudja semmisíteni. Legalább ilyen fontos a légvédelem is, mivel a legtöbb szárazföldi egység szinte teljesen védtelen a légi támadásokkal szemben.

-A bázisunkat mindig védjük legalább 3 durvább egységgel, ugyanis az ellenség különös előszeretettel indít légidesszant akciókat főhadiszállásunk ellen.

-Ha van, mindig igyekezzünk minél előbb minél több aldiniumot összegyűjteni, ezekkel tudjuk ugyanis gyáraink energiakészletét feltölteni.

Ennyi lett volna a Moon of Chronos. Remélem, sikerült mindenkinek kedvet csinálnom ehhez a tényleg nagyszerű játékhoz. Nincs is más hátra, minthogy közkinccsé tegyem az első huszonegynéhány pálya kódját: lumit, lunar, lutof, sonix, sowyn, sosoo, sonaf, rache, rampe, rangg, filmo, fiest, finxt, ebene, ebsyl, ebony, ebtar, karst, kanto, karot, sybil.

T.J.

TOPLISTA

PC

1. STRIKE COMMANDER
2. FREDDY PHARKAS
3. LEGACY
4. PRINCE OF PERSIA II
5. F-15 III
6. WEEN
7. MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
8. INCA
9. FLASHBACK
10. RAGNAROK

AMIGA

1. DESERT STRIKE
2. SUPERFROG
3. CHAOS ENGINE
4. BEAVERS
5. ARABIAN NIGHTS
6. LEGEND OF VALOUR
7. BATTLE ISLE '93
8. CHUCK ROCK II
9. LEMMINGS II
10. RAGNAROK

C-64

1. WRATH OF THE DEMON
2. ARNE II
3. NICK FALDO'S GOLF
4. BEE '52
5. CREATURES II
6. UGH !
7. RAMPART
8. STREET FIGHTER II
9. ROBIN HOOD
10. SMASH !

GAMEBOY

1. MARIO LAND II
2. SPOT'S COOL ADVENTURE
3. SUPER HUNCHBACK
4. TINY TOON
5. PRINCE OF PERSIA

SUPER NINTENDO

1. STARFOX
2. FATAL FURY
3. STREET FIGHTER II
4. DESERT STRIKE
5. SUPER STAR WARS

SEGA MEGADRIVE

1. SPOT'S COOL ADVENTURE
2. TALESPIN
3. FATAL FURY
4. DESERT STRIKE
5. SONIC II

Inherits of the Throne



A nemrégiben az egyik Érkezési Oldalon beharangozott stratégiai játék - helyhiány miatti - lehető legszárazabb leírását olvashatjátok az alábbiakban. A számozás a képernyőn sorrendben felvillanó menük alapján készült. Remélhetőleg hasznos lesz, a sivársága ellenére is. Na, induljon a banzáj!

1., - load - töltené a lelkem a highscore-t
- list - highscore
- more - kilépés a menüből (a későbbiek folyamán minden menüt ezzel lehet elhagyni; külön nem írom le...)

2., - begin a new game - új játék kezdése
- go on old game - régi játékállás betöltése (a-z)

NEW GAME választása után:

1., - use new options - új paraméterek beállítása, vagy rögzített paraméterek szerint játszani (1-9, váltani a joy jobb-ra/balra mozgatásával lehet.)

2., - játékosok száma;
- tartományok száma;
- falvak tartományonkénti max. száma;
- falvak max. száma minden tartományban/nagyobb tartományokban;
- a király lovagjainak pillanatnyi lelkiállapota: elégedett/közöbös/mérges;

3., - eredeti tartományunkban lévő várunk max. erőssége (kastély/ palota/erőd/citadella);
- a katonákat kell-e etetni igen/nem;

4., - várunk erőssége kezdetkor (mint fent);
- egy új falu építésének ára 4-12 arany;
- részesedés a falvak bevételeiből (4-12%, magyarul adó);
- katapultok vannak/nincsenek;
- a király lovagjainak védekezése (normál/ masszív);

5., - a király lovagjainak fegyverforgatási és tárgyalási képessége;
- a tartományok max. fejlettsége;
- a tartományok politikai hovatartozás szerint: semlegesek/hadiszerencsétől függően változtatják pártállásukat/a küzdőfeleknek egyenlő befolyásuk van rá;
- legyenek-e véletlenszerű események (igen/nem);

6., - a trónörökös visszatérése legkorábban (a játék hány évig tartson);
- a királyi lovagok eloszlása: egykupacban vannak/egyenletes/valaki javára;
- számítógép által vezérelt játékosok száma 0-4 (nullát csak két játékos esetében fogad el!);

7., - kezdő hadseregek létszáma (max. 99);
- a játékosok kezdő pénzmennyisége (max. 99);
- a csapat eloszlása szilárd/változó;
- látni kívánjuk-e a számítógép önmaga ellen folytatott harcát (igen/nem);

8., - lementse-e a beállításokat számként (1-9), vagy ne (ha az elején valamilyen számmal jelölt beállítás szerint akarunk játszani akkor is ide jutunk);

9., - a játékos nevének megadása (min. 3 karakter (a számítógép generál magának nevet);

10., - nem megadás (yo=férfi);

11., - címer kiválasztása;

12., - címer színének kiválasztása (ajánlom a fehéret, azt lehet a legkönnyebben észrevenni);

13., - a generált ország kinézte megfelel-e ízlésünknek/újat generálni;

14., - saját tartományunk kiválasztása (ha rám hallgat valaki, akkor keres magának egy olyan tengerparti tartományt, amit csak egy ország határol, mivel azt a legkönnyebb védeni).

Ennyi sallang után végre kezdődik a játék!

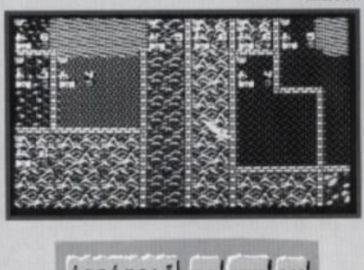
Miután kiírta az aktuális dátumot és időjárást (később nagy szerepe lesz!), kimenthetjük az állást, vagy új játékot kezdhetünk. Ezután tájékoztatnak minket pénzügyi helyzetünkről (adók, stb.) és már bele is vethetjük magunkat a következő kör forgatagába. Minden kör elején megkérdezi, hogy meg akarunk-e támadni egy tartományt [Igen esetében először is ki kell választanunk a megtámadandó tartományt (egyik hadseregünk pillanatnyi állomásozási területével szomszédosnak kell lennie), majd a szomszédos tartomány(ok)ból összeszedni a támadó sereget. Csata közben a joy mozgatásával választhatunk a támadási/védekezési taktikák közül, tűzre visszavonulunk/megadjuk magunkat.] Ezután tudjuk mozgatni seregünket saját területeinken. Ha úgy gondoljuk, hogy mindennel végeztünk, akkor kérjünk új kört. Miután végigszenvedtük ellenfél(eink)ink ténykedését, elherdálhatjuk nehezen összegyűjtött vagyonunkat katonákra (1 pénzegység/db); esetleg vehetünk falvakat (4 pénzegység/db) is; fejleszthetjük/építhetjük kastélyainkat (minél magasabb fokozatú az erődítmény, annál többe kerül); vagy akár vehetünk katapultot is (25 pénzegység/db). Ami ezután következik, az a helyzetjelentés, amit minden kör végén megtekinthetünk. Tájékoztatást kapunk vesztett és nyert csatáink számáról, elvesztett embereinkről, pontszámunkról (ez utóbbi csökkenhet is !!!), és még pár apróságról, majd kezdődik az egész elölről.

Váratlan (véletlenszerű) események:
- Néhány katonánk fellázad és faképnél hagy minket, mert nem ízlik nekik a kincstári bor;
- Egyik erődítményünkbe vihar közben belecsap a villám és porig ég;
- Kincset találunk X arany értékben (x=1-20);
- A jó időjárás miatt jobb volt a termés, parasztjaink extra adót fizetnek;
- Néhány katonánk megfagy a hidegben;
- Egypár katonánk kereket old, mert nem bírják a rájuk nehezedő pszichikai nyomást.

Végezetül néhány észrevétel:
- A számítógép nagyon kemény ellenfél!
- Az erőnlét ill. esélyesség a csata megnyerésére (a harc közben megjelenő képernyőn lehet látni százalékban kifejezve) nem sokat számít, mert már nyomtam le 828 emberrel (32%-osak voltak) 936 erődítményben levő (59%-os) ellenfelet.
- Egy-egy csata után mindig vigyünk vissza katonákat oda, ahonnan a támadás előtt összeszedtük őket, különben abban a tartományban veszteségeket kell elkönyvelnünk a kör végén (természeti csapás, lerohanja az ellenfél, stb).
- Az adományozott rangot vissza is lehet venni!

A program összességében jó, de sajnos nem haladja meg az átlagos szintet. Vannak benne eredeti ötletek, de sajnos hiányzik belőle pár dolog (nem lehet ideiglenes szövetségre lépni más játékosokkal, stb.) és néha nagyon vontatottan akarja csak továbblendíteni az eseményeket.

MurSoft





ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	-	-	45%
HANG/ZENE	-	-	-
JÁTSZHATÓSÁG	-	-	65%
ÖSSZHATÁS	-	-	70%

LÉGIHARC (DOG-FIGHT): Hadban álló felek egyes repülőgépeinek, vagy repülőkötelékeinek egymás megsemmisítése céljából vívott harca a levegőben.

A MICROPROSE legújabb szimulátorában a légiháborúk történetének immár 80 évéből emelt ki hat állomást és a korra jellemző két-két (összesen 12) talán legismertebb géptípussal vívhatunk öldöklő csatákat.

A különböző konfigurációs beállítások után (ahol még a nap vakító fénye, a Blindspot is ki-be kapcsolható), a három elágazást kínáló főmenübe jutunk:

DUEL MODE:

A már említett hat történelmi korszak valamelyikében, a felkínált két gép egyikével, a hadban álló felek közül az egyik oldalán zuttyanhatunk a dolgok közepébe. Az opciók a következők:

WW1 (I.világháború):
Sopwith Camel (England)
Fokker Triplane DR1 (Germany)

WW2 (II.világháború):
Supermarine Spitfire (Great Britain)
Messerschmitt BF109 (Germany)

Korea:
F86 Sabre (USA)
MIG15 (North Korea)

Vietnam:
F4 Phantom (USA)
MIG21 Fishbed (North Vietnam)

Falklands:
Sea Harrier FRS1 (Great Britain)
Mirage III (Argentina)

Syria:
F16 Fighting Falcon (Israel)
MIG23 Flogger (Syria)

A harcok után megjelenő győztes gépek ábrázolása kifogástalan, némelyik egyszerűen gyönyörű!

MISSIONS:

A "Küldetések" menüben lehetőséget kapunk a lemezre való feliratkozásra, és a ranglétrán való kapaszkodásra. Összetett feladatokat (parancsokat) kapunk konkrét célokkal kapcsolatban, melyek teljesítése a készenléti állapottól (a gépben való ücsörgés, pontosabban tűkön üléstől) a felszállás, célterület elérése (navigálás), céltárgyak felkutatása (őrjárat), megsemmisítése (légiharc), -esetleg tankolás, fegyverzet újratöltése miatti közbülső leszálláson át-, a küldetésvégrehajtást követő bázisreptéren történő landolásig tart. Az útvonal repülések is valósidejűek, és hogy véletlenül se unatkozzunk, ilyenkor az "F4" utáni "T" billentyű nyomogatásával lehetünk részesei a körülöttünk zajló életnek. Látjuk, amint az ellenség mélyrepülésben, "a tenger hullámaiban mosva lábát" közelít partjaink felé és látjuk, amint a saját gépek közül az egyik éppen leszáll, vagy starthoz kigurul.

A navigálási-, és célpontazonosítási műveletek a térkép (F9) segítségével nagyszerűen végezhetők. A fanyalgóknak írom: fogják fel úgy, mintha a földi irányítástól kapnának (rádión) adatokat



(csakhogy most az irányítók is mi magunk vagyunk!). Nagyon kifejező a küldetések "háborús lélektana", hangulata. Az első felszállást még alig várjuk, "majd én megmutatom ki a Jani az égen" alapon, aztán a fokozott koncentrációtól, a stressztől, a hajtómű monoton zúgásától alaposan elcsigázva a harmadik felszállásnál - ha megértük - már egészen biztosan minden porcikánk a BÉKÉT áhítozza. Alaposan el lehet tehát fáradni, amit szerencsére a helyzet valósághű imitálása idéz elő, és nem az unalom.

WHAT IF...

A FREE FLIGHT almenüben tesztelhetjük a programban repülhető tizenkét típust. A TWO PLAYER SERIAL LINK almenüben állíthatjuk be, hogy két gépet közvetlen kábelen, vagy modemen keresztül kötünk-e össze, ill. hogy melyik portra csatlakozunk. A felkínált lehetőségek szemléltetése rendkívül látványos! A PLAYER VS COMPUTER almenüben a tizenkét típus közül választhatunk egyet magunknak, ill. jelölhetjük ki maximálisan 5 ellenfelünket. A választásnál nincsenek anakronisztikus korlátok, (öngyilkos jelöltek figyelem!) első világháborús géppel is indulhatunk például MIRAGE ellen, és viszont. Az "és viszont" repüléseknél azonban legyen kéznél nyugtató, az esetleges vereség elviselhetővé tételéhez. A légiharcok megkezdése előtt még hét helyszín, és hat érintkezési mód között választhatunk. Egészen sajátos trükköket alkalmazhatunk például modern repülőgépeinkkel a matuzsálem korú kávédarálókkal szemben. Tuti tipp sikerélményre vágyóknak: Öt éves fiamtól lestem el a következő taktikát (MIG21-el repült Me-109-esek ellen). Bekapcsolt utánégetővel függőlegesen emelkedett a csúcsmagasságig, majd az átesés után a gázt levéve, zuhanás közben célzott, aztán rakétával tüzelt. (Igen hatásos, de nagyobb gyerekeknek egy idő után unalmas.) Kétségtelenül ez a program egyik legérdekesebb része, bár nem ismeretlen: a Chuck Yeager Air Combat Simulatorban már találkozhattunk hasonló megoldással, sőt... (ott az ellenfelek száma akár 15 is lehetett).

Nem véletlenül hoztam fel egyébként ezt a programot példának. Nagyon sok a két program közötti hasonlóság. A Dogfight-tal történő találkozás első óráiban azt éreztem, (ÉS EZ NAGYON NAGY DICSÉRET!) mintha a Chuck Yeager (azt az Electronic Arts adta ki) tuningolt, és főleg grafikai téren feljavított változatával repkednék. Később a kevésbé jó dolgok is feltűntek (főleg a hiányzó szolgáltatások), de kár lenne ezeket túlhangsúlyozni, ugyanis ezek ellenére is nagyon jó a program. A műszerfalak az eredeti típusba építettekhez nagyban hasonlítanak, a MIG-21 és Phantom kivitelezése telitalálat. Az azonos feliratozás és az ésszerű egyszerűsítések következtében egyik gépből a másikba való átszállás nem okozhat különösebb problémát. A MIG-23 szárny-nyilazása külső nézetben változtatható, kár hogy a kabinból hátrafelé nézve ugyanezt nem tudja. A Harrier lebegő üzemmódban csinál egy-két furcsaságot, (lefelé irányuló fúvócsövekkel is repül háton - ilyen alapon a nyeletlen fejsze is vízibalettezhetne az uszodában -), de a Phantommal egyetemben képes repülőgép-hordozó fedélzetén is leszállni. A "vegyem-ne vegyem" dilemmára gondolva tiszta lelkiismerettel ajánlom: gyűjtsetek, megvételre feltétlen érdemesnek találom!



DOG FIGHT

80 YEARS OF AERIAL WARFARE









Billentyűzet funkciók:

Esc: Kilépés küldetésből
F1: Pilótakabinból előre, műszerfal nélkül, csak a HUD, vagy célkereszt
F2: A teljes műszerfal +"S": F1 és F2 közötti nézet
F3: Külső nézet "T"-vel váltható (ahogy az ellenség lát)
F4: Külső nézet "T"-vel váltható (ahogy az ellenséget látom)
F5: A FALCON-3-ból ismert kötetlen, panoráma nézet (a számbillentyűkkel, vagy Joy+ tűzgombbal beállíthatom a kitekintési irányt)
F6: A kabinból balra ki (nézet)
F7: A kabinból jobbra ki
F8: A kabinból hátra ki
F9: Térkép
F10+"T": saját és ellenség külső nézetei (Insert-Delete horizontális, Page Up-Page Down vertikális körül-járást biztosít a megfigyelt tárgy körül)
1,2,3: Harriernél fúvócsőállás szabályzó
-,=: Gáz
-,+: Külső nézetben kicsinyít, nagyít (numerikus billentyűzeten a szürke +,-)
W: Kerékfék
R: Lokátor felbontás
T: Célpont kiválsztás a térképen ill. külső nézetben
Y: F4-gyel együtt légicél kijelölés
U: F4-gyel együtt földicél kijelölése
P: Szünet
]: Flaps
ENTER: Fegyverzet váltó
S: F2+S (műszerfalról fel)
F: Flares (infra csali)
G: Gear (futómű)
C: Chaff (radar csali)
B: AirBrake (féklap)
,: Láb (oldal) kormány
SPACE: Tűz

Alt+S: Joystick érzékenység állító
Alt+D: Terep részletezés
Alt+H: Horizont normál/színátmenetes
Alt+V: Hang ki/hajtóműhang ki/minden be
Alt+B: Automatikus megközelítés (A leírásban nem esett róla szó, csak egyszer néztem meg, magától repül, sőt talán lő is, de akkor mi minek vagyunk...)
Ctrl+Q:Kilépés a DOS-ba
Ctrl+E:Gépelhagyás, ahol van, magyarul KATAPULT
Ctrl+T:óra a jobb sarokban (méri a modem időt?)

A műszerfal feliratai:

FF: üzemanyag fogyasztás mérő
KTS: sebességmérő műszeren
ALT: magasságmérő
RPH: fordulatszám (hajtómű)
VERT: függőleges sebesség (vario)
FUEL: üzemanyag

Lámpák (világító helyzetben):

ABK: féklap kint
WBK: kerékfék aktiv
RH: "Chaff"-olj, radar vezérlésű rakétát lőttek rád!
IR: "Flare"-ézz, infra vezérlésű rakétát lőt-

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	83%	–	–
HANG/ZENE	78%	–	–
JÁTSZHATÓSÁG	85%	–	–
ÖSSZHATÁS	88%	–	–

tek rád!
STALL: sebességed elfogyott, túlhúztad, áramlásleválás megindult, géped átesik (nyomd le az orrát, adj gázt, gyűjts sebességet!)

SZJVC

WEEN







A Prófof

Nyissz! Ez volt a vágókés hangja, ugyanis igencsak hosszúra sikeredett ez a cikk, s így le kell mondanom a Coktel Vision legújabb játékának bevezetőjéről, tehát lássuk a csont leírást:

Egy viharos éjszakán, három nappal a Nagy Napfogyatkozás előtt kopogtatnak Ween ajtaján: a nagyapja az, a Kék Sziklák királyságának öreg mágusa. "A Kék Sziklák birodalma veszélyben van" - szólt - "mert Kraal, a gonosz varázsló, a birodalom békéjére tör. Egy esélyünk van: 3 homokszemet kell eljuttatni a Revussba, a homokórába, hogy Kraal terve romba döljön... A prófta megvan, de csak 3 nap áll rendelkezésre."

A játékba Ween otthonában kapcsolódunk be, ahol vegyük fel az asztalról a kristálygömböt, mire megjelenik Petroy, akivel telepatikus úton érintkezhetünk. Tegyük el a közben rézgolyóvá vált tárgyat, majd nézzünk körül: a könyvespolcon találunk egy Djel és Azeulisse szerelméről szóló könyvet; ezt a két nevet feltétlenül jegyezzük meg. Szedjük fel a harapófogót a tűz mellől, majd nyissuk ki a kályha feletti szekrénykét, s vegyük ki belőle a zsírt meg a kést. Ha evvel megvagyunk, irány balra, ahol megjelenik Uki és Orbi, a két kisinas, akik a játék folyamán a csomagunkat cipelik. A harapófogóval törjük le a növényt, majd a kerítést is. Mindenesetre a szalmát ne hagyjuk itt. Nézzünk vissza az előző szobába, s onnan irány előre. Itt szedjük fel a mérget, a kaját, majd az asztalon lévő nagy kulccsal zúzzuk be a koponyát, és szedjük ki belőle a gyűrűt. Vegyük le a képet a falról (rajta Opale képe látható, akit Kraal tart fogva; sokszor fog üzenni nekünk telepatikus úton), s tegyük át a kampóra. Az inventoryban öntsük a mérget a kajára, s nézzünk be a kép mögötti üregbe: az itt lakó egér nem engedi, hogy benyúljunk. Tegyük eléje a mérgezett kaját, amitől elpusztul, s így kivehetjük a kulcsformát a lyukból. Ezek után használjuk a gyűrűt a rézgolyón, mire az üstté alakul.

Térjünk vissza a belső szobába, s tegyük a kályhába a fát, a szalmát, majd faragjunk egy kis sípot a késsel a növényből. Fújjunk bele, mire megjelenik Urm, a denevér, aki egy kis gyümölcsért cserébe hű segítőtársunk lesz. Adjuk oda neki a szamócát, cserébe egy aranyrudat kapunk, s Urm lever néhány üveget a polcról, többek között egy szamócalekvárt is. Hívjuk ismét a síppal, s adjuk neki a lekvárt, amiért cserébe varázserejét használhatjuk. Gyújtsuk be a kályhát a varázserő segítségével, majd tegyük rá az üstöt, s az üstbe az aranyat. A forró aranyat öntsük a kulcsformába, s így lesz egy aranykulcsunk. Menjünk át a másik szobába, majd nyissuk ki a kulccsal a lejárón található lakatot, ami egy fél aranyhallá változik, és a kis csapóajtó kinyílik. Irány lefelé! Lent szakadék tátong előttünk, amin egyenlőre nem tudunk átkelni. Szedjük fel a lábszárcsontot, a fákat és a fáklyát, amivel gyújtsuk meg a farakást. Tegyük rá az üstöt, és olvasszuk meg benne a zsírt. Vegyük vissza az üstöt, s haladjunk balra, öntsük az üstből a zsírt a tálkába, majd változtassuk vissza az üstöt golyóvá, s tegyük a falon látható koponya bal szemébe. Az eredmény nem marad el: kinyílik a szája, s egy hold-követ lelünk benne. A kő mögött egy beszorult kapcsolót találunk. Tegyük a lábszárcsontot a kapcsoló mögé, s csurgassunk zsírt a szerkezetbe. Ezután már nyugodtan átállíthatjuk a kapcsolót, s visszavehetjük a rézgolyónkat. Szedjük fel a földről a madzagot, s kössük össze a fadarabokat, menjünk vissza a szakadékhoz, s helyezzük a kapcsoló hatására kiemelkedett platformra az összekötött fát, s sétáljunk át a másik oldalra. Itt egy kis szentélybe jutunk.



Először is tegyük fáklyánkat a tartóba, mire megvilágosodik a kis rúnákkal teli kőlap. Szedjük fel a lábszárcsontot, lökjük le a koponyát a sírról, s vegyük fel az eddig alatta lévő napkövet. A napkövet, majd a holdkövet tegyük be a rúnákkal teli kő mélyedésébe, majd szedjük ki a szobor kezéből a lándzsát, s rakjuk össze a lábszárcsonttal. Ezzel a hosszú eszközzel húzzuk el a magasan lévő függönyt, s szedjük ki alóla a gyümölcsöket. Hívjuk elő Urmot, s adjuk neki a feketeribizlit. Kérjük meg, hogy cserébe repüljön át a résen a másik szobába, s hozzon át valami használhatót. Urm egy kulccsal tér vissza, s mi szabadon besétálhatunk a másik szobába. Egy kőbe állított kardot találunk... Csak nem a legendás Excalibur?! Szó sincs erről, kampóval akasztották a falba, ezért nem tudjuk kihúzni a kőből. Miután kiakasztottuk a kampót, vegyük fel a kardot, és segítségével gördítsük le a láda tetejéről a szobrot, majd nyissuk ki a ládát. A ládából merjük ki a savat az üsttel, majd nyomogassuk a következő módon a kapcsolókat: mindegyik legyen kint, s ekkor nyomjuk meg a koronát, majd legyen benyomva a hold és a kard, s ekkor nyomjuk meg a koronát. Az eredmény két rejtekajtó a falon. Az egyikben egy üvegcse elixírt, a másikban pedig egy szobrocskát találunk. Menjünk vissza az előző szobába, s a rúnákból marassuk ki a koszt a savval, s helyezzük be a szobrocskát a mélyedésbe. Megkapjuk az első homokszemet, a kő elmozdul, s mi mehetünk tovább. A következő helyszín egy vízpart, ahol egy híd vezet túloldalra, de átkelésünket egy szörny akadályozza. Egy repülő madár elejt egy tollat, amit vegyünk fel, majd nyissuk ki a ládát, s használjuk rajta a tollat. Erre előtűnik két üvegcse: egy üveg Venom és Pollen. Ezeket mixeljük



össze az üstben, s öntsük a növényre, amitől az megnő, s mi leszedhetünk néhány epret róla. A következő lépés egyértelmű: hívjuk Urmot, odaadjuk a kaját, mire egy rakás aranyat kapunk cserébe, amit használjunk a fél-aranyhal szobrocskán, mire az kiteljesül, s mi ennek segítségével képesek vagyunk víz alatt úszni. Választhatunk: vagy használjuk a halat a vízen, s így jutuk el a templomhoz, vagy keverünk egy italt a venomból, a pollenből és az elixírből, amitől a szörny összemegy, ha ráöntjük, s ezután a hídon folytathatjuk utunkat. A hídon a szobor kezében lévő karddal gurítsuk be az egyik lyukba a sziklát, majd a másikra helyezzük az üstünket, s a harmadikba nyúljunk be, ahonnan egy Ovior (legyecskeszerűség) menekülne, de mert minden kijárata bezárult, a kezünkbe kerül. Szegénynek fáj a torka, s csak egy kis arany segítene rajta. Clickeljünk az óriás





szamócákra, mire előjön Urm, s felfalja az összeset, majd aranyat csinál belőle. Pont ez kell az Oviornak! Megeszi az aranyat, s mi mehetünk tovább.

A következő helyszín a templom bejárata: az előttünk sziszegő kígyót változtassuk kvarccá a venom segítségével, majd gyújtsuk meg a bejárat előtt a lombokat a szobor kezében lévő fáklyával. Pechünkre előjön néhány szúnyog, s nem engednek tovább. Szedjük fel a földről a kis koronát, s használjuk a rézgolyón, ami rúddá válik, s leverhetjük vele a falon függő szúnyogcsapdát, amivel megfoghatjuk a szunyikat. A következő helyszín a templom bejáratát őrző 100 arcú sárkány. Őt úgy tudjuk legyőzni, ha az alsó pergament segítségével szúnyoggá változtatjuk (vagy 5-6 clickelés a pergamenten), s elfogjuk a szúnyogcsapdával, majd felszedjük a meggyet a fa alól, hívjuk Urmot, s elvitetjük a sárkányt csapdástul. Megvan a második homokszem. Menjünk be a karddal jelzett ajtón úgy, hogy végig nyomogatjuk a nyíl, a vad, a tűz, a hús ikonokat, majd a koponyára clickelünk. A következő szobában hasonló mechanizmussal nyithatjuk ki az ajtót: nyomjuk meg az 1,3,4 gombokat, vegyük fel az üvegcsét, majd forgassuk el a koponyát. Az újabb szoba már az elvarázsolt lányé, aki most öregasszonyként éldegél. Gyógyitalt kell készítenünk a számára, tehát vegyük le a szobor fejéről a rongyot, töröljök meg vele a szemeit , s használjuk az egyiken a pollent, a másikon a venomot. Az így kinőtt virágot szakítsuk le, s a rézgolyóból varázsolt rudat pedig tartsuk a kígyó elé, mire az egy csavart csővé bűvöli. Vegyük fel a földről a szobrot, s tegyük a talapzatra a másik mellé, majd rakjuk a szájukba a csövet. Szedjük fel a földről a kalapácsot és törjük le a szobor kezét, mire kiejti a vázáját. A ládáról vegyük fel a pénzdarabot, s tegyük a pénz alatt lévő mélyedésbe az üvegcsénket. A földön heverő vázát tegyük a farakásra, majd vizsgáljuk meg jobban a falon lévő fejet. Szedjük ki a szájából a növényt, s nyomjuk meg a fogait 1,2,4,6,3 sorrendben. A szájából kiszedett dolgokat és a földön heverő fákat mind rakjuk a tűzre, majd tegyük a vázába a növényt, s rá egy darab liánt, amit a jobb oldali bokorról téphetünk le. Vizezzük be a rongyot, s tegyük a csőre hűtőnek. Húzzuk ki a falból a laza követ, majd helyezzük a fény útjába a földön heverő lencsét. Az eredmény: fiatalító ital, amit az üvegcsében nyújtsunk át a hölgynek, mire ő megszépül, s elárulja, miként juthatunk el a templomba.

Tegyük a rézgolyónkat a kis szoborra, majd vegyük el: lőn csoda, egy bejárat a templom belsejébe (plusz megkapjuk a harmadik homokszemcsét). Itt kéne lennie a homokórának is, de Kraal elvitte... Szedjük fel a nyakláncot, majd a serlegből öntsünk egy kis vizet a jobb oldali szobor mérőedényébe, majd húzzuk le a kesztyűjét a másiknak, s evvel szedjük ki a pókokkal teli ládából a szívet, amit helyezzünk is be a másik szobor szíve helyére, majd nyomjuk meg az orrát, mire megnyílik a kijárathoz vezető út. Az oltár mellett húzzuk el a függönyt, vegyük el a tükröket, s az oltár másik oldaláról szedjük ki a vázából a kulcsot. A tükröket helyezzük az ajtó melletti két vájatba, majd nyissuk ki a zárat a kulccsal. Így a sugár visszaverődik a tükrökről, s mi nyugodtan kijutunk a következő szobába. Itt ismét két út áll előttünk: jobbra vagy balra. A bal irány a nehezebb, ezért inkább ezt írom le. Egy sárkány megöli Urmot, s vissza kell hozni az életbe. Ehhez össze kell gyűjteni egy villámot, egy csillagot és egy napot, s ezeket ráhelyezni az oltárra. A rézgolyóval clickeljünk a nyakláncra, mire egy kardhoz jutunk. Ezt tegyük a szobor kezébe, mire egy villám hull elénk. A villámot tegyük a kút tekerőjébe, s húzzuk fel a ládát a mélyből. Most már rátehetjük az oltárra a villámot, majd szedjük le a hordóról az abroncsot, s a földről a hálót. Nézzünk el a folyópartra. Szedjük fel a rácsot, szereljük össze az abronccsal, s szűrjünk egy kis aranyat a folyóból, majd vigyük el azt is az oltárra. A hálóval fogjunk egy halat, tegyük a hálóba, mire kijön a rák, s mi el tudjuk fogni. Vigyük el a kútból kiemelt ládához, s vágassuk el vele a láncokat. A karddal nyissuk ki a ládát, a benne lévő kulccsal nyissuk fel a szobor alatt lévő rejteket, s az ott lévő napot helyezzük az oltárra, amitől Urm feléled! Indulhatunk is tovább.

A kertből már látni a vulkánt. Uki és Orbi rossz hírrel fogad bennünket: ellopta valami szörny a cuccainkat! A tálkával szedjünk egy adagot a faragacsból, s öntsük a virágra. Törjük le a szarvat, tegyük le a földre a faág mellé, majd szedjünk egy kis indát, s kössük össze a szarvat és az ágat. Evvel a "műszerrel" a fa mellett találunk egy kis vizet, amit a tálkával öntsük a gombára, mire az megnő, s közben egy követ is kiugraszt a földből. A növényre nemsokára légy száll, s egy madár próbálja elkapni. Dobjuk meg a madarat a kővel, majd szedjük ki a koponyából a férget, etessük meg vele a gombát, s máris lemehetünk a partra. Szedjük fel a furulyánkat és egy kis szamócát. Hívjuk elő Urmot, aki egy kis aranyat ajándékoz nekünk, amit adjunk a kövön ülő bagolynak, aki vissszaadja a tárgyainkat. A







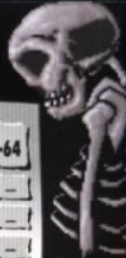
a hajógerendákat, majd rázzunk le egy kis kókuszt a fáról. A gerendákat tegyük keresztbe a parton álló hajóra, a hálókba rakjuk nehezékként a kókuszt, s ezt is tegyük a hajóra. Végül szedjük fel a hálót, fogjunk egy halat, s vágjuk fel a hasát a karddal. Az ikrát adjuk a póknak, aki egy hálót sző nekünk, majd a karddal vágjuk le a bambuszt, ami jó lesz árbócnak, a pókháló pedig vitorlának. Már csak a parton heverő evezőt kell betenni, s irány a tenger. A hajón nagyon gyorsnak kell lennünk: valaki léket vág rajta, s be kell tömni a lyukat. Üssük le a lakatot a kalapáccsal, vegyük ki a ragacsot a hajóból, majd a rúddal (a rézgolyóból) húzzuk magunkhoz a vízben lévő üveget, szedjük ki a dugóját, amit kenjünk be ragaccsal, tegyük a lyukba, s üssük be a kalapáccsal.

A szigeten először is vegyük fel a kulcsot, nyissuk ki a kalyiba ajtaját, s bent vegyük magunkhoz az ásót. Az itt ülő öreg csak egy vagyonért enged tovább. Először is hívjuk Urmot, s adjuk oda neki a tálban lévő szamócát, mire egy kis aranyat kapunk, amit odaadhatunk az öregnek. Az ásóval menjünk ki a partra, és ássunk összesen 8 gödröt. A bennük talált értékeket mind adjuk az öregnek, aki erre patkánnyá változik, s kinyitja a bejáratot. Persze átvág minket, mire a rácshoz érünk, az becsukódik. Ezért a karddal üssük be a házikó oldalát, ott ahol az öreg ült, s máris mehetünk felfelé. Egy kertbe jutunk, ahol a kardunkkal vágjuk le a faágat, s a kis fákat is, majd az üstöt tegyük az egyik lyuk fölé, a másikba nyúljunk bele, mire egy Ovior ugrik ki a földből, s egy varázsingát dob ki. Az inga egy helyen jelez valamit. A karddal vágjuk ki a bozótot, s az ott lévő aranyrudat adjuk az Orviornak, aki cserébe egy kötelet ad. A kötéllel és a fákkal egy nyílat készíthetünk, amivel a fán lévő kókuszra lőve egy madarat találunk el. A madarat bekapja egy vasvirág, s a lehulló tollakat mi a rúd segítségével tudjuk magunkhoz húzni. Így készíthetünk egy pontos nyílat, amivel sikerül lelőni a kókuszt, amit a karddal kinyitunk, s egy tündér jön elő belőle. A kertet visszavarázsolja valódi formájába, s az eddig utunkat álló vasvirágból egyszerű virágocska lesz. A következő helyszínen a vasrúddal csapjunk egyet a földön heverő üvegszemre, ami öregemberré válik. Szedjünk egy kis szamócát, s hívjuk elő Urmot, akitől egy kis aranyat kapunk, amit adjunk át az öregnek, aki becsap és nem nyitja ki az ajtót. Üssünk ismét a szemre, vegyünk fel egy kis gyümölcsöt (bal alsó sarok), s hívjuk Urmot. Varázserejét









ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	88%	–	–
HANG/ZENE	85%	–	–
JÁTSZHATÓSÁG	83%	–	–
ÖSSZHATÁS	86%	–	–

használjuk az öregen, mire Urm kővé kezdi változtatni. Az öreg erre hajlandó átengedni, s szabad az út. Az időközben földre esett tollal suhintsunk egyet a ládára, mire előtűnik egy üveg pollen és venom. Keverjük össze őket az üstben, s a kész löttyöt öntsük a gombákra, majd a növényre. A növényről szakítsunk le egy kamillát, s a gombák mellől kiugrott szarvasgombákból és venomból keverjünk egy kis luciferiumot, s ennek segítségével gyújtsuk be az itt látható rubintot. Tegyük rá az üstöt, bele vizet és a kamillát. A teát itassuk meg a féreggel, aki meggyógyul, s hajlandó megenni a gombákat, amik eddig útban voltak. Balra egy kis kertbe jutunk. Keverjünk a gombából és a pollenből egy kis gyógyitalt, s szórjuk a megkövült Borgolra, aki azt tanácsolja, hogy beszéljünk a hangyák királyával. Gyógyítsuk meg a kővé vált madarat, majd húzzuk meg a mögötte levő kapcsolót. Az itt található kvarcra szórjunk egy kis pollent, mire abból virág lesz, aminek szedjük ki a bibéjét. A hangya megjelenik a levélen, adjuk neki a bibét, mire egy kis időre felvehetjük az ő alakját, s megkereshetjük a földön a 3 homokszemet (ugyanis két segédünk ügyesen elvesztete őket), sőt egy stiftet is találunk. Ha ez megvan, menjünk vissza a másik pályára, s a megnyílt rejtekajtóban lévő hibás fogaskerékbe tegyük a stiftet, majd húzzuk meg a kart. Erre a másik oldala is megnyílik a rejteknek, s egy kulcsra lelünk. A kulccsal menjünk vissza az előző pályára, a karddal vágjuk ki a bozótot a kapu elől, s nyissuk ki a kulccsal az ajtót. Az előtűnt vasrudakra öntsünk egy kis pollen+venom+truffle átváltoztató-löttyöt. A rudak kígyókká változtak, rájuk egy kis venomot öntsünk, az ékkövekre pedig venom+trufflet. A kis tüzeket az üstben hozott vízzel tudjuk eloltani. Bent egy hídhoz érünk: a nagy szoborról vágjuk le a hibás ékkövet a karddal, s a helyén keletkezett lyukat tágítsuk egészen addig, amíg egy rubinra nem lelünk. A rubint luciferiummal (venom+truffle) változtassuk tűzzé, ami ha kialszik, egy kis bogárrá változik. Öntsünk rá pollen+truffle gyógyitalt, mire repkedni kezd. A kardunkkal vágjunk egyet a bal oldali kőtörésre, mire az előtűnő lávára gerjed a bogár, s odaszáll. Most már el tudjuk fogni élve.

A teremben látható 5 oszlop, üregekkel: a felénk eső jobboldaliban egy bogár lakik, akit háromszor zavarjunk meg, hogy elénk köpjön egy kis ragasztót. Vegyük fel a szobor mellől a tálkát, tegyük bele a ragacsot, s kenjük be a tűzlegyet, majd tegyük az egyik üregbe. Most az a feladatunk, hogy mind az öt üregbe egy-egy legyet ragasszunk. Általában ha beteszünk egyet, kiesik egy kis ékkő valahonnan. Két ravaszabb fogás van: az egyik lyukba először a rézgolyót kell behelyezni, egy másikban pedig találunk egy kis rudat, amivel ki tudjuk piszkálni a szobor kezében lévő rúdból az ékkövet. Ha megvagyunk, s mind az öt üregben világítanak a tűzlegyek, húzogassuk meg az üregekben a karokat (ez lett a legyekből), addig, amíg a falon lévő szavak mindegyike világítani nem kezd. Ezután a nyilunkkal lőjjük be a KRAAL betűket, mire leereszkedik a híd és... Megjelenik Kraal, és bezár egy cellába.

A cellában szedjük ki a falból a szöget, majd a falon lévő napórák egyikébe 7 órához tegyük be a szöget. Forgassuk meg a mutatót, mire felemelkedik az egyik rács, s kivehetünk egy tűt alóla. A tűt tegyük a jobboldali órába 9 órára, a szöget pedig 3 órára állítsuk, majd forgassunk. A kapu megnyílik, s mi elértünk a Revusshoz. Kraal a 3 homokszemet jó magas helyre tette, amit nem érünk fel. Egy inga szép lassan vág egy kötelet, és ha a kötél elszakad, a 3 homokszem lesik és elvész. Először is lassítsuk le az ingát: a panel kapcsolóit jobbról balra toljuk le teljesen majd vissza, mindhárom esetben. Ha ez sikerül, vegyük fel a bambuszt, majd clickeljünk a betűkódra, s nyomjuk meg a DJEL betűket, mire megnyílik egy titkos rekesz, benne Djel szobra. Vegyük ki a kezéből a kést, s faragjunk egy kis furulyát a bambuszból, majd hívjuk elő Urmot, aki menet közben lever egy A betűt, ami éppen hiányzik a betűkódból. Tegyük be, majd üssük be az AZEULISSE szót: előtűnik a lány szobra, vegyük ki, s tegyük DJEL mellé. Erre egy kis angyal lehozza nekünk a 3 homokszemet. Tegyük be a Homokórába, s élvezzük a sikert, már amennyiben annak lehet nevezni egy THE END feliratot...(Ilyen nulla záróképet rég láttam).



Koronczai Gáspár







HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ !

Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.:112-6415



Veszprém
Kossuth u. 21.



Pécs
Teréz u. 5.



Szeged
Dugovics u. 9/a.



Budapest
Kassák L. u. 64.



BLACK CRUISER

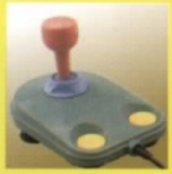
1199 Ft



-mikrokapcsolós
-változtatható keménységű irányitás
-2 tűzgomb
-törhetetlen acél ütközők

MULTI COLOUR CRUISER

1199 Ft



-mikrokapcsolós
-változtatható keménységű irányitás
-2 tűzgomb
-törhetetlen acél ütközők

ZIPSTICK SUPER PRO

1399 Ft



-mikrokapcsolós
-törhetetlen acél ütközők
-autofire
-2 tűzgomb

SUPERSHOT STANDARD

999 Ft



-mikrokapcsolós
-törhetetlen acél ütközők

COMPETITION PRO 5000 BLACK

1299 Ft



-arcade minőségű mikrokapcsolók
-törhetetlen acél ütközők
-2 tűzgomb

COMPETITION PRO SNES CONTROL PAD

2499 Ft



-turbofire
-autofire
-lassítási lehetőség
-8 irányú mikrokapcsoló

576KByte SHOP

Rendkívüli joystick ajánlatunk!


GAME BOY
Nintendo
Nintendo GAME BOY
9999,-
11999,-
NINTENDO
19999,-
16-BIT
SEGA MEGADRIVE
SEGA
C-64\II.ALAPGÉP
10999,-
EGY HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ
576 KByte SHOP
SUPER NINTENDO
21999,-
XIII. KER. POZSONYI ÚT 1.4
TEL: 1126-415
NYITVA: HÉTKÖZNAP: 10-18H-IG,
SZOMBATON:10-13H-IG